专题企划：《口袋妖怪》相关主机购买及模拟器盘点

研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（5）

对战乐园：手雨浅谈

抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.67

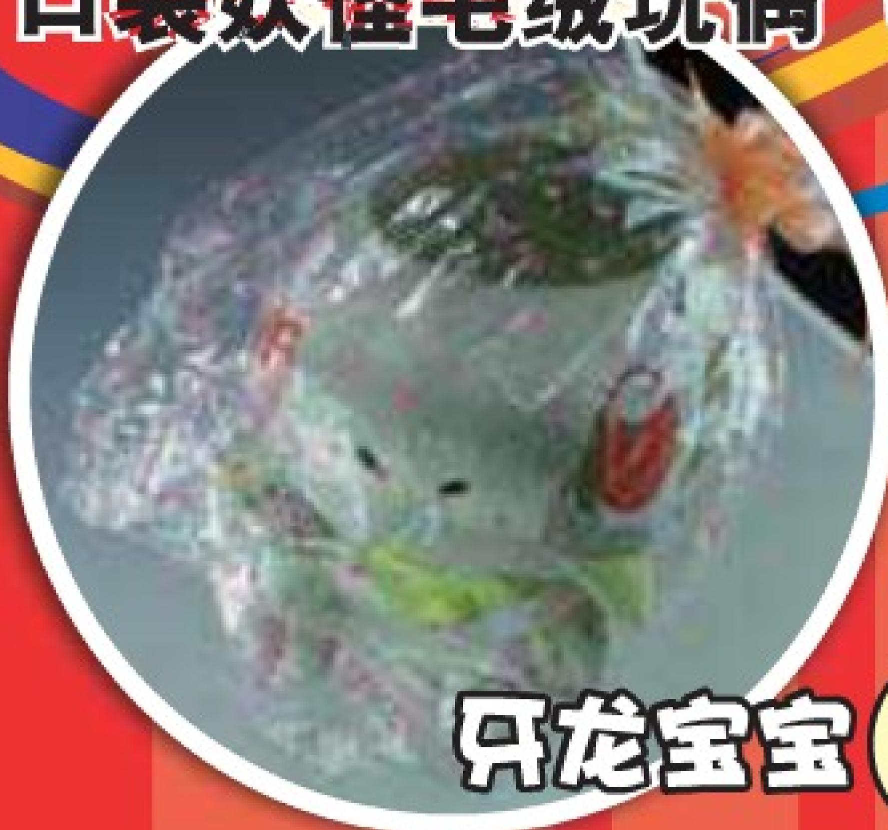


《口袋玩家》67辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



只龙宝宝 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



电松鼠 1名



叶精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



剑只龙 1名



废箱怪 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



1名 土台龟



2名 礼士蟋蟀

参与方式

只要在2013年8月20日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在69辑公布。

《口袋玩家》65辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

杭州市　周辛崎

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市　贺轶敏

深圳市　齐心

三等奖：2名
口袋妖怪毛绒玩偶

天津市　沈吉宇
泉州市　李杰

幸运奖：3名
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

上海市　虞晓晖
银川市　李奕斐

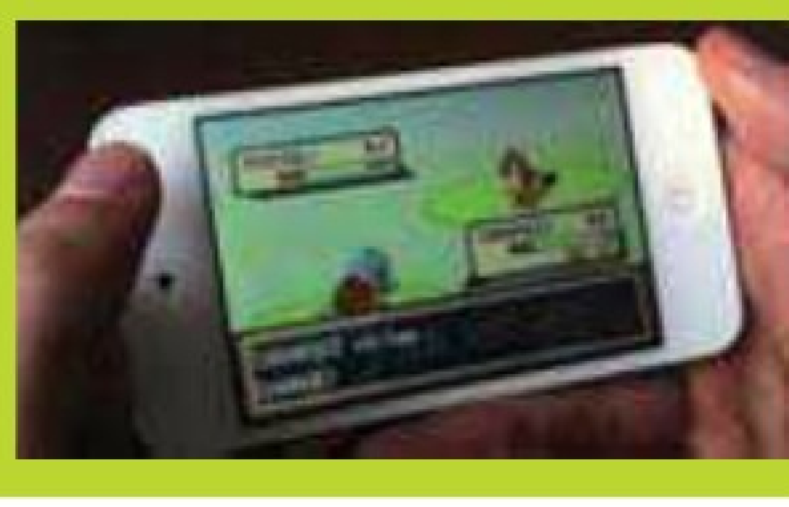
南昌市　龚心怡

《口袋妖怪》相关主机购买及模拟器盘点



暑期将至，本篇带来3DS、Wii U等主机的购买指南，以及NDS、Wii等在PC及智能手机平台的模拟器的介绍。





专题企划

P038

手雨浅谈

用实战来分析围绕手动求雨的天气战术，让暴风雨来得更猛烈些吧！

对战乐园 P182



2013剧场版映前消息汇总

将2013剧场版映前公开的全部消息系统整理后，一目了然地展示出来。

特别报道 P015





口袋妖怪详尽分析

P136

——未进化精灵专题（5）

本辑带来长毛猪、3D龙II型、傲骨燕、雨蛛、蘑蘑菇和过动猿。

研究所



口袋玩家

POKéMON

VOL.67目录



口袋新闻站

口袋新闻站 4

特别报道

2013剧场版映前消息汇总 15

游戏前哨站

口袋妖怪 X・Y 24

影视动画

超梦觉醒 序章 35

专题企划

《口袋妖怪》相关主机购买及模拟器盘点 38

木之实的故事——树果原型小揭秘（13） 60

《口袋妖怪》17年（番外篇）——《放送局》动画 67

口袋漫画

PM海贼团——寻宝记 82

口袋妖怪DP物语 87

全彩口袋妖怪四格漫画 104

Pokemew——进击的黑街 114

《神奇宝贝特别篇》四十卷简介（上） 134

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（5） 136

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.12 161

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——风暴篇1 167

精灵中心

精灵中心 174

CONTENTS

口袋画廊
口袋画廊 180

对战乐园
手雨浅谈 182

口袋小说
海盗之王（4） 201

圈圈熊酒吧——冰海大帝（3） 213

光盘导视
光盘导视 224

口袋玩家DVD目录



一、《口袋妖怪 X・Y》预告片（2）

二、宠物小精灵BW（第二季）

126.香甜甜心蜂蜜里充满危险

127.侍酒师侦探丹特！汪洋大海的密室！

128.再见了小球獭？通往贝壳王的道路！

129.幻影之岛！雾中的索罗亚克！

三、宠物小精灵AG

5.针鼠和短裤小子！小遥的初次战斗！



《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

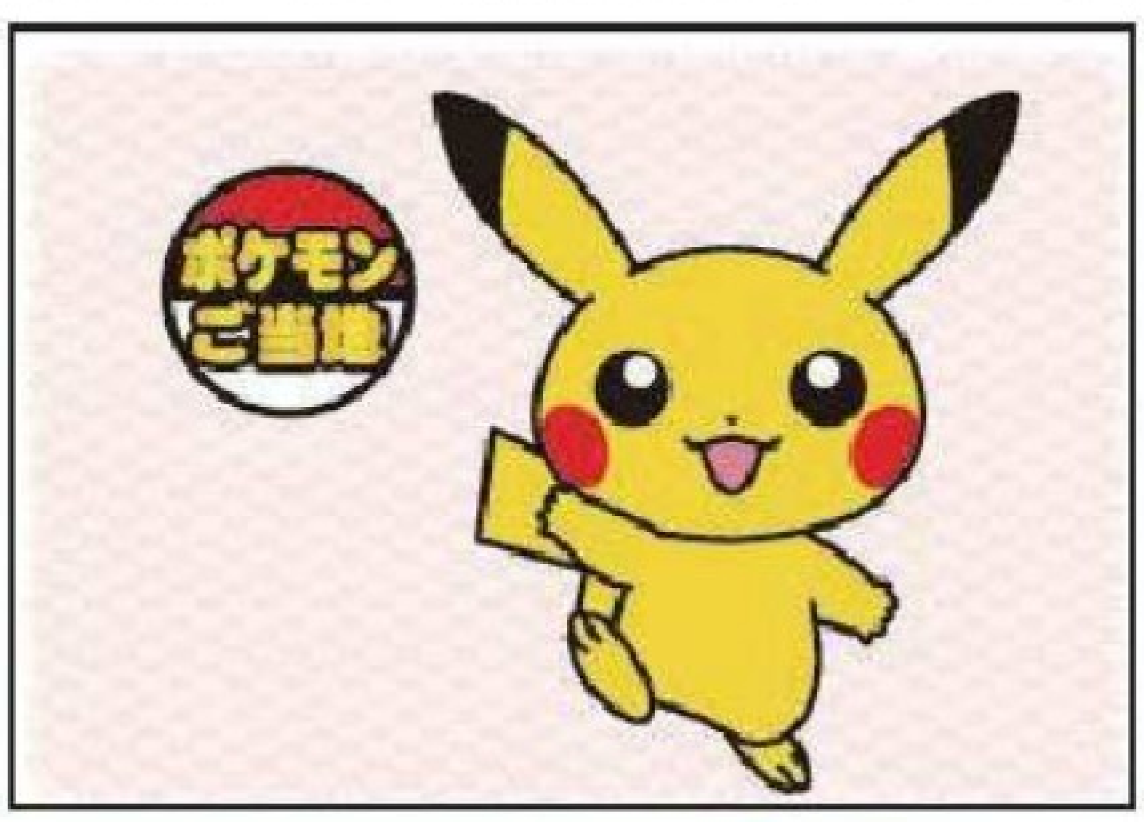
活动 ●2013次世代玩具大会即将开幕，大量《口袋》相关内容参展



日本一年一度的“次世代世界玩具展览会 2013 夏季展”（次世代 World Hobby Fair 2013 Summer）于6月29日～6月30日期间在东京的幕张国际展馆举行。同往年一样，在这场大型电玩展会上也有许多口袋妖怪相关的内容进行展出。动画方面，玩家们可以在现场观看到即将上映的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》以及每星期在东京电视台播出的TV版《口袋妖怪 最佳祝愿 第2季 德科罗拉大冒险篇》的最新片花；游戏方面，预定于今年10月发售的3DS游戏《口袋妖怪 X · Y》的最新预告片和众多游戏情报也将在现场展出；而丰富的口袋主题的玩具和其他周边商品也是现场众多展台的一大卖点。另外，在此前购买过剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》特别预售券的玩家还可以在次世代大会的会场内对预售券所赠送的100级超梦进行领取。

周边 ● 15周年纪念，“口袋妖怪当地系列”周边全店集中销售 ●

口袋官方为了纪念口袋妖怪中心开设15周年，从6月22日开始在日本全国各家口袋中心内发售全套的“口袋妖怪当地系列”周边。原本只限定在当地口袋中心才能买到的周边现在在任意一家中心内都可以购买齐全了，当然，这次活动所举行的时间也是相当短的，到7月7日为止就将结束，算下来大概只有两周左右的时间，所以对这套周边感兴趣的玩家也要抓紧时机哦。





周边 仙精灵与伊布家族主题周边口袋中心内全新上市

仙精灵是在《口袋妖怪 X·Y》中登场的伊布的全新进化型，这一精灵自从公布以来就因其可爱、优雅的造型而得到了众多玩家的喜爱。因此从6月1日起，口袋官方也在各大口袋妖怪中心内顺势推出了一系列以仙精灵以及伊布家族其他成员为主题的周边商品。其中的产品种类包括有绒毛玩具、手提包、化妆包、毛巾、手机挂件、T恤衫、文件夹、玻璃杯、笔记本、箍发圈等，这些印有可爱的仙精灵以及其他伊布图案的商品尤其受到了女性玩家们的青睐。








活动 ABC房产公司举办口袋主题捉迷藏拉力赛

日本ABC房产公司为了庆祝今年的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》以及剧场版短篇《皮卡丘与伊布☆朋友们》的上映，6月7日～7月28日期间在其所属的各地样品房展示区内开展了名为“皮卡丘与伊布☆朋友们 捉迷藏拉力赛”的精彩活动。在该活动中，玩家们需要把隐藏在住宅展示区各地的皮卡丘以及伊布们一一找出才能获胜。成功完成游戏的玩家不但可以获得剧场版纪念贴纸作为奖品，还能得到抽奖资格，有机会赢取口袋剧场版观影券、口袋主题玩具以及豪华家电等大奖。

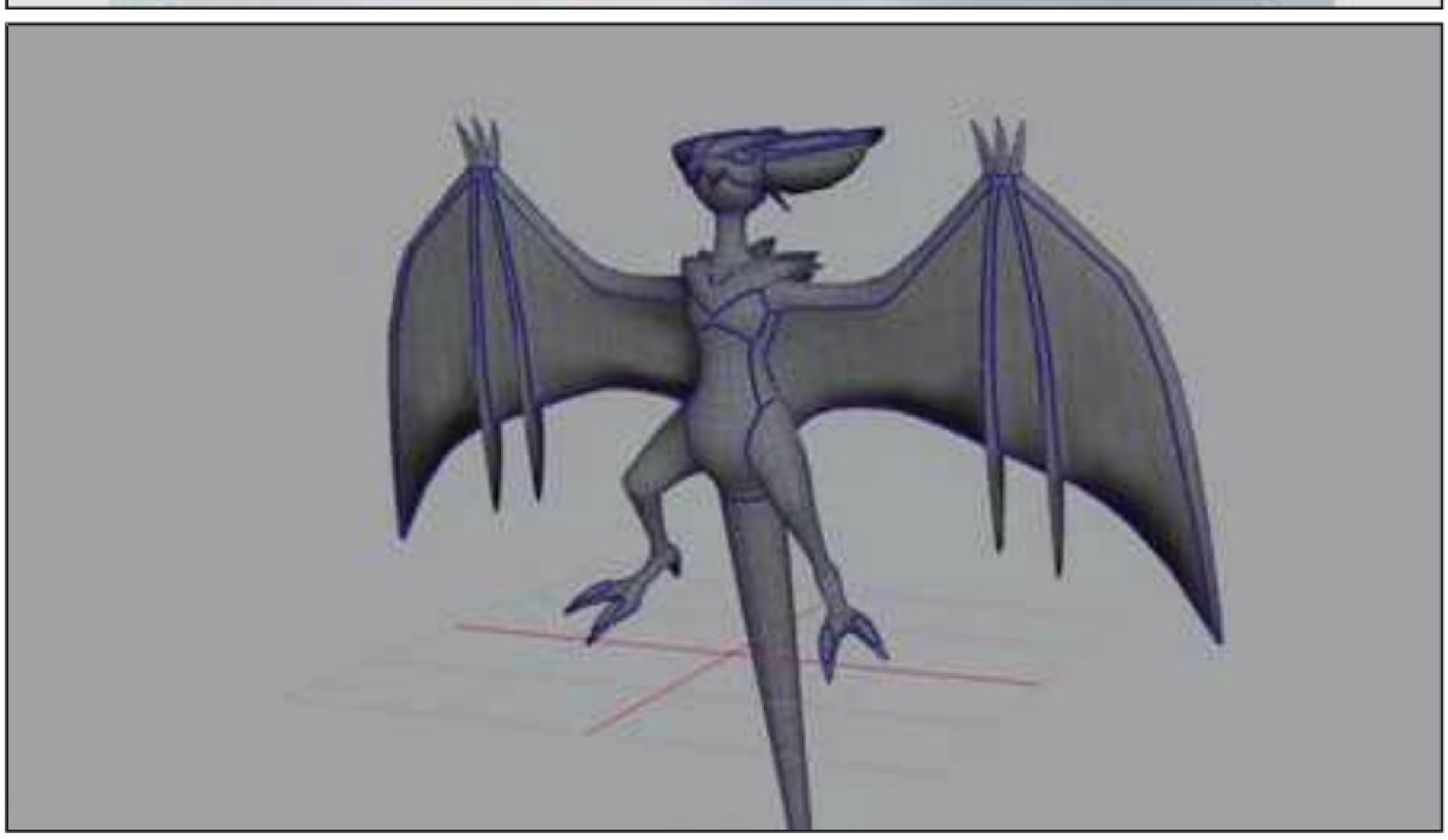



游戏 美国E3展开幕，《口袋妖怪 X·Y》大量新情报公开



在6月11日～6月13日举行的美国E3游戏展上，作为参展方之一的任天堂公司为《口袋妖怪 X·Y》专门举办了一场开发者圆桌会议。在圆桌会上，Pokemon公司的石原恒和以及Game Freak公司的增田顺一作为开发者代表出席了会议，在回答了众多记者提问的同时，也公布了许多《口袋妖怪 X·Y》的全新情报以及珍贵的开发资料。目前在任天堂日本官方网站内的E3专题页面“Nintendo Software Lineup”内可以观看到这一发布会的内容摘要视频。此外，配合E3展的举行，Pokemon的日、美等地的官方网站也在6月份公布了大量《口袋妖怪 X·Y》的新消息，包括新精灵、新人物、新对战模式、新属性等，都可在网站内进行查看。





卡片 口袋卡片全新对战套装7月发售

从7月13日起，“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的最新卡包——30张卡组对战套装《超梦VS盖努塞克特》将在日本发售。本次的新卡包中收录了30张一组的对战卡组共两组，这两组卡组分别以剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中的两大主角超梦和盖努塞克特为主题。因为是针对卡片对战赛事而专门推出的产品，所以卡组内的每张卡片都已经搭配得当，玩家不需要自己再调整卡片，拿到手后直接就可以进行卡片对战了。另外，口袋妖怪官方还将从7月13日、也就是卡包的发售日开始举办特别促销活动，抢先购买对战卡组《超梦VS盖努塞克特》的玩家们还可以获得比克提尼和塞伊米的限定闪光卡片作为赠品。









卡片 口袋中心15周年限定版卡片收纳套装登场

同样是口袋妖怪中心开设15周年的纪念商品，从6月8日开始，一套以皮卡丘为主题图案，以闪闪发光的金黄色为主色调的“豪华卡片收纳套装”在各大口袋妖怪中心内发售。这套收纳套装中包含有62个卡片保护套以及一个可以存放100张以上卡片的大型收纳盒，另外套装内还赠送了一张以皮卡丘为主题的豪华限定闪光卡片。



电影 增田顺一参与歌曲《笑脸》MV拍摄



歌曲《笑脸》是音乐组合“生物股长”为剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》所演唱的电影主题曲，因为这首歌曲与口袋妖怪之间的渊源，因此《口袋妖怪 X・Y》的游戏导演、来自Game Freak公司的增田顺一也参与了歌曲视频的拍摄。在6月初公布的该单曲的MV中，我们在众多人物的笑脸特写镜头中也看到了增田顺一的身影。另外在由“生物股长”组合成员们所主持的电台栏幕“生物股长的Garden☆Party”的最新一期《口袋妖怪》特别节目中，增田顺一也作为嘉宾参加了电台节目的录制。





周边 超梦VS盖努塞克特，剧场版主题文具上市



从6月8日起，一系列以2013年剧场版中的主角精灵超梦、盖努塞克特、伊布家族等为主题的文具在口袋妖怪中心内上市。此系列文具的款式共分为男生版和女生版两大类，男生版的图案主要以超梦、盖努塞克特等帅气型的口袋妖怪为主，女生版的图案主要以仙精灵、皮卡丘等可爱型的口袋妖怪为主，商品的种类则包括有A4尺寸透明文件夹、铅笔盒、2B铅笔、橡皮、垫板、B5尺寸笔记本、卷笔刀等。

活动 口袋手机官网推出“天气特集”

从5月31日开始，口袋妖怪官方手机网站“口袋妖怪广场”内的主题特集变更为全新的“天气特集”，玩家们现在只要登录到手机网站就可以下载天气主题的各种待机壁纸和邮件表情，以后不论是下雨天还是大晴天，都可以用这些新表情来向朋友发送短信了。





活动 “口袋妖怪夏日祭”即将开幕

随着夏季的来临，一年一度的“口袋妖怪夏日祭”又拉开了序幕。目前已经有留寿都渡假村以及大沼山形本店两家场馆公布了将于6月29日～6月30日以及7月27日～8月18日期间举办夏日祭活动的消息，而更多的商场则将于7月上旬公布该系列活动的具体举办时间。届时，在现场也将有口袋摄影会、口袋舞台秀、宾果游戏大会、电鲶鱼垂钓会等精彩节目等待玩家们的参与。







周边 万代公司“口袋模型”系列即将推出新产品



日本著名玩具厂商万代公司近日宣布，为了庆祝剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》即将上映，该公司旗下的“口袋模型”系列拼装玩具将在6月29日和7月13日分别推出两款以盖努塞克特和超梦为造型的全新产品。



游戏

口袋官方发放特别纪念版吉拉齐





在6月27日播放的最新一期TV版《口袋妖怪 Best Wishes 第2季 德科罗拉大冒险篇》中，吉拉齐作为分集主角在本集中登场。而口袋妖怪官方为了纪念吉拉齐在TV动画版中露面，同时也为了迎接即将到来的七夕节，因此宣布将在7月1日～7月31日期间面向所有《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑2·白2》的玩家发放一只特别纪念版的吉拉齐，届时，玩家们可以通过Wi-Fi、Nintendo Zone、DS Station等多种连接方式来进行下载。另外，本月PGL网站所发放的梦世界玩偶也同样是吉拉齐的造型，从6月21日起，这款全新的玩偶已经在PGL网站内登场。







周边

等身大伊布绒毛玩具口袋中心内发售

从6月22日开始，一款以伊布为造型的等身大绒毛玩具在日本各大口袋妖怪中心内上市。有条件的话，让自己家里也拥有这样一只非常可爱的大玩偶吧。



活动 订购披萨获赠玻璃料理碗

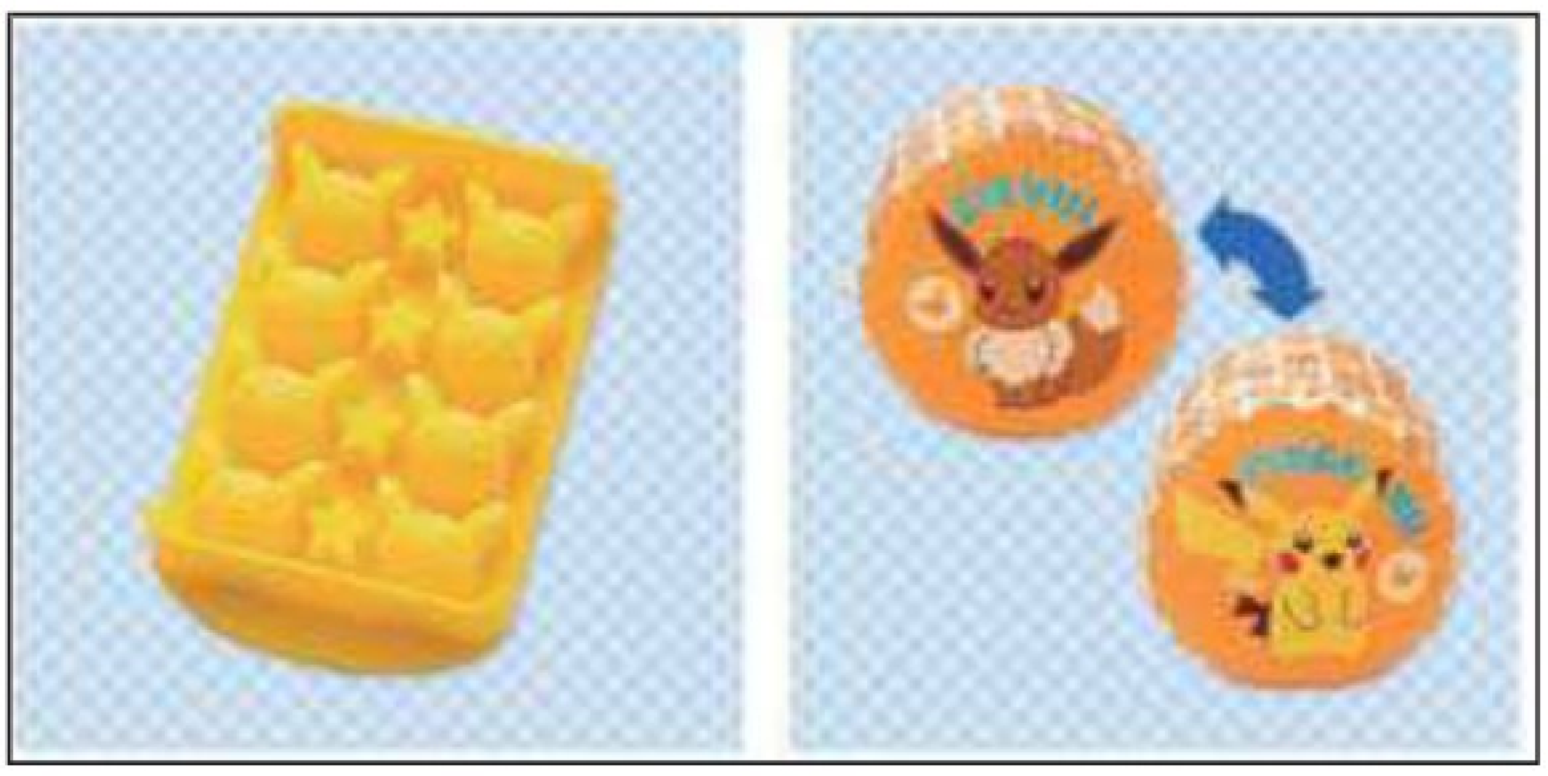


披萨连锁外卖公司Pizza-La从6月19日开始开展了全新的口袋妖怪主题促销活动。在活动举行期间，顾客们只要在Pizza-La各连锁店内订购2100日元以上的披萨餐点，就可以获得一个“Pizza-La原创口袋妖怪玻璃料理碗”作为赠品。据悉，这款料理碗分为蓝色和橙色两种款式，分别以今年剧场版的正片和短片所出现的精灵作为主题进行设计，蓝色款上印有盖努塞克特和超梦等精灵的图案，而橙色款上则印有仙精灵和皮卡丘等精灵的图案。

周边 皮卡丘与伊布主题家用杂货周边即将发售



口袋妖怪官方近日宣布，一款以可爱的皮卡丘以及伊布为主题的家用杂货类周边于6月29日在口袋妖怪中心内发售。这套周边包含有喝水杯、水果盘、茶罐、料理碗、制冰模具、靠垫、拖鞋、收纳箱等产品，很多日常生活需要使用到的物品都包括在内了，使用起来也非常地便利。





书籍 《口袋妖怪特别篇》第45、46卷

由出版集团小学馆负责发行的《口袋妖怪特别篇》的第45卷已于6月28日上市，第46卷也已经确定将在7月26日发售。



活动 “口袋妖怪料理课”即将推出第2弹课程



日本ABC料理教室中拥有很高人气的“口袋妖怪料理课”即将推出第2弹啦！本次第2弹的主题为皮卡丘与伊布造型的“口袋妖怪软糖”，参与者们在制作完糖果后还可以获得一个ABC教室原创的糖果盒来盛放自己的劳动成果。本次的料理课程已经从6月10日开始接受报名，然后在7月20日～9月30日期间将按批次正式开始课程。

动画 众多口袋动画版新情报发表

近期与口袋妖怪TV版动画有关的消息也非常丰富。首先是《口袋妖怪 X·Y》中的新角色率先亮相动画版的消息。在7月18日播出的《口袋妖怪 Best Wishes 第2季 德科罗拉大冒险篇》中，来自于卡洛斯地区的新闻记者堇花带着自己的口袋妖怪发电蜥、进击羊以及音波飞龙来到德科罗拉群岛进行采访，并和小智一行人遭遇，来自于《口袋妖怪 X·Y》中的新角色和新精灵在游戏还未发售之前领先一步在动画中登场了。其次，在7月11日，也就是剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》上映的两天之前，口袋妖怪官方将在东京电视台安排播放一部电影前传性质的特别篇动画《超梦 觉醒的序章》。这部特别篇将讲述剧场版中的情节发生之前，超梦还未和小智他们相遇时的故事，剧中的主角由其他训练师担当，而并非小智。











周边 口袋主题新桌游7月上市





桌游的历史悠久，而在近几年也越发火了起来，口袋妖怪官方也在近期推出了一款口袋主题的桌面游戏“口袋妖怪图鉴游戏 你是口袋发烧友吗”。这款桌游套装中共收录有42张口袋资料卡牌和12张提问卡牌，它的玩法非常简单，玩家可以将资料卡牌和提问卡牌随机组合然后轮流地向对方提出有关口袋妖怪图鉴内容的问题，在一问一答的过程中最终完全回答正确的玩家就算获胜，可以说是一款考验玩家知识量的游戏。该桌游将于7月13日发售。

周边 优衣库×口袋妖怪，剧场版主题T恤发售



日本优衣库服装公司每年夏季与口袋官方联合推出的口袋妖怪主题T恤又登场了。今年的T恤衫分别以剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》以及剧场版短篇《皮卡丘与伊布☆朋友们》为主题进行设计，帅气型的超梦和盖努塞克特的图案以及可爱型的伊布家族的图案可供喜欢不同风格的顾客们进行挑选。从6月10日开始，第1弹T恤已经在优衣库各大专卖店内发售。





周边 “口袋妖怪大乱斗U NFC模型”第3弹登场



可以同Wii U平台的游戏《口袋妖怪大乱斗U》互相联动的“口袋妖怪大乱斗U NFC模型”在6月21日又推出了全新的第3弹商品。在第3弹中，包括梦幻、雪拉比、吉拉齐、迪奥希斯、达库莱、塞伊米等在内的历代幻之口袋妖怪悉数登场。另外，在第3弹中其实还有一款隐藏版的“红色盖努塞克特”，不过它的数量比较稀少，所以玩家们可能要在扭蛋机中多转几次才能得到。



活动 丸美屋食品公司举办单肩背包抽奖活动

6月23日～8月31日期间，丸美屋食品的顾客们只要购买该公司的口袋茶泡饭、口袋咖喱、口袋盖浇饭等口袋妖怪系列食品，并将商品包装上的抽奖标签连同个人信息寄回丸美屋公司，就可以参加由该公司举办的抽奖活动。本次丸美屋官方共准备了2000个中奖名额，奖品为“原创口袋妖怪单肩背包”一个。



活动 对应港台版3DS主机《口袋妖怪X·Y》2013年内发售

6月18日，任天堂香港公司和任天堂博天（任天堂台湾）公司分别发表了对应港版3DS主机的《口袋妖怪X·Y》将于2013年内发售的消息，游戏中将内置日文、英文、意大利文、西班牙文、法文、德文和韩文7种语言，不过并没有简繁中文包含在内。

游戏 任天堂发表Wii U和3DS版《任天堂全明星大乱斗》



在6月11日～6月13日举行的美国E3游戏展上，任天堂公司发表了对应Wii U和3DS平台的全新版《任天堂全明星大乱斗》将在2014年发售的消息。在新作中，皮卡丘作为人气角色之一仍将继续活跃在游戏中，而口袋妖怪训练师以及其他口袋相关的角色是否会继续在游戏中登场目前还没有得到确认。

2013剧场版映前消息汇总

文/马修

7月，2013的剧场版就正式放映了，而官方相关消息的公布也将到此为止，虽然国内还要等年末才能看到中文字幕版，不过这里还是把以前的和最新的资料总结汇总起来，让各位对“《最佳祝愿》系列”的这部最终篇有个系统的了解。

主片：神速的盖努塞克特 超梦觉醒



剧情梗概

纽托克市与口袋之丘

小智的旅行还在进行，这次他们来到了一个名为纽托克市的繁华都市，这个繁华都市中，有一个正在建设已经接近完工的口袋妖怪的乐园——口袋之丘，而小智他们一行便来到了这里。然后就在大家为这里口袋妖怪们安逸祥和的生活而颇受感触时，一个由3亿年前的狩猎者组成的军团对这里进行了袭击，而危难之时，又一个熟悉的身影出现……



3亿年前的猎手

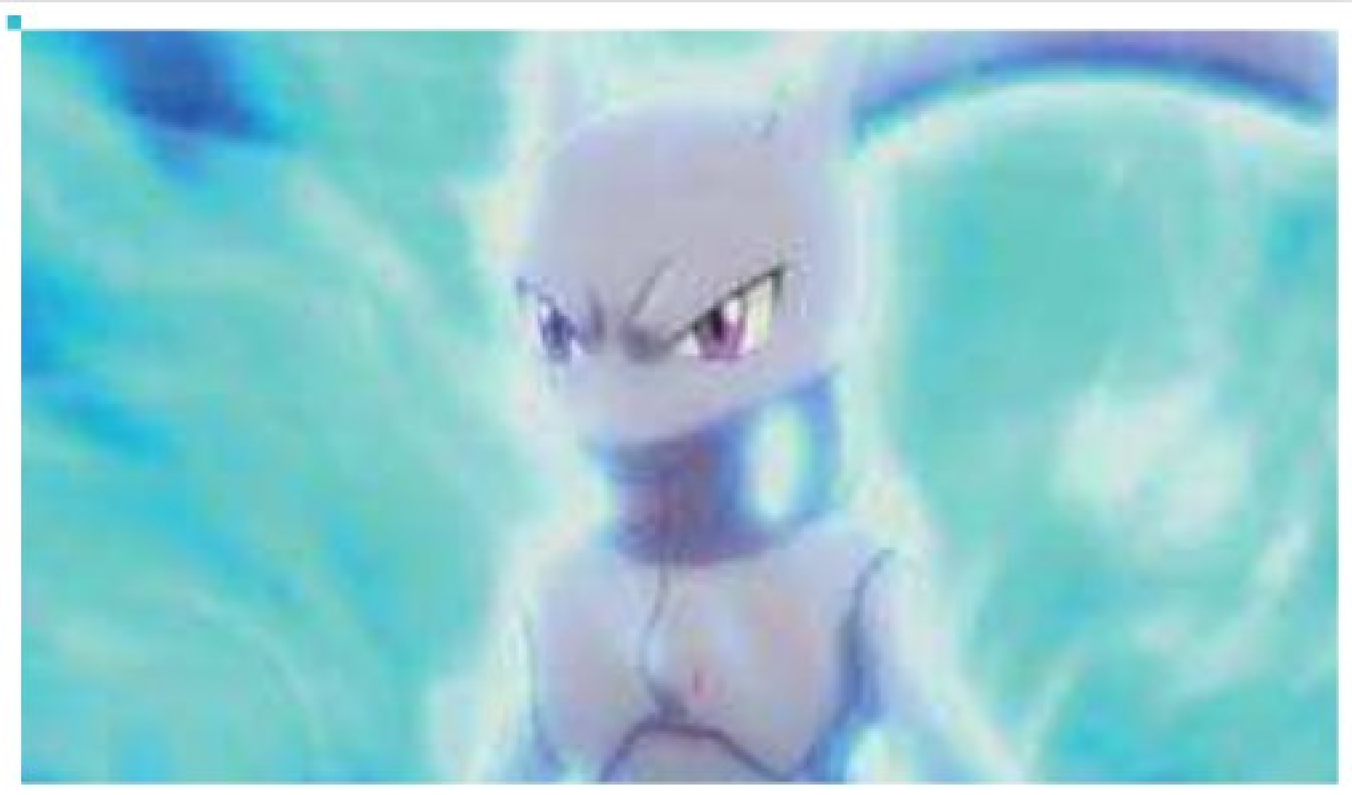


这些来自3亿年前的狩猎者名为盖努塞克特，原本早已灭绝，如今其化石被等离子团改造并复活，成为了盲从的打手。这次，盖努塞克特们被指使破坏口袋之丘，被告知这里所有的人类和精灵，都是敌人！

超梦的回归

小智自然不会眼看着盖努塞克特们对这个精灵乐园来破坏，却反而吸引了盖努塞克特的火力，就在小智一行无从躲避时，一道更强大的屏障护住了小智和伙伴们，而制造这个屏障的，竟然是传说中的口袋妖怪——超梦！

“他们本来是不该存在于这个世界上的精灵……和我一样！”超梦对这群原本该灭绝的精灵如是说。



红色盖努塞克特VS觉醒超梦

为了阻止盖努塞克特的破坏、终止它们的悲剧，超梦与盖努塞克特展开了激战，碰撞出巨大的冲击波，将整个城镇都卷入其中。战斗超越了彼此的界限，史上最大最速的激战展开，而在这巨大的冲击中，小智和皮卡丘又该如何保护丘陵的口袋妖怪们？这无疑是今年剧场版最大的看点，一个是第五代的最终幻之精灵的异色版，一个是人气主神在第六代的最新形态，想不关注都难。



登场角色



小智

以口袋妖怪大师为目标、和他的精灵兼好友的皮卡丘到处旅行，这次他们来到了纽特克市。



艾莉丝

使用龙系精灵的少女，以龙系大师为目标旅行，经常说小智“真是小孩子”。



丹特

小智在伊宿旅行时挑战的第一个道馆的三个馆主之一，同时也是A级精灵侍酒师，个性谦卑、兴趣广泛，知识也非常丰富，为了增长见识而和小智一道旅行。



埃里克

预告片里给了重要镜头的NPC，身分为口袋之丘的管理员，也会是剧中的重要角色。

登场精灵



盖努塞克特

三亿年前的最强猎手、如今被等离子团进行改造，于是背上有了可以通过插上不同磁盘而发射不同属性的炮台。而在其高速移动时，还会变身为高速飞行状态。如今被等离子团复活的盖努塞克特们组成军团，对城市和口袋之丘发动猛烈进攻，这些盖努塞克特除了能像第五代游戏中那样通过搭载不同磁盘来改变专有技能属性外，还能变成飞碟般的飞行形态，在第6代游戏中应该也会正式出现吧。



红色盖努塞克特

这个盖努塞克特是红色的，速度更快，亦是本次盖努塞克特军团的首领。

红色的真相

其实红色盖努塞克特正是该精灵的异色版，用我们俗话说就是闪光精灵，不过官方之前Wi-Fi配信盖努塞克特时，应该没人拿到闪光的红色盖努塞克特吧。至于为什么红色倍速——也许是向《高达0079》红色三倍速这个日本动画的经典桥段致敬哦。



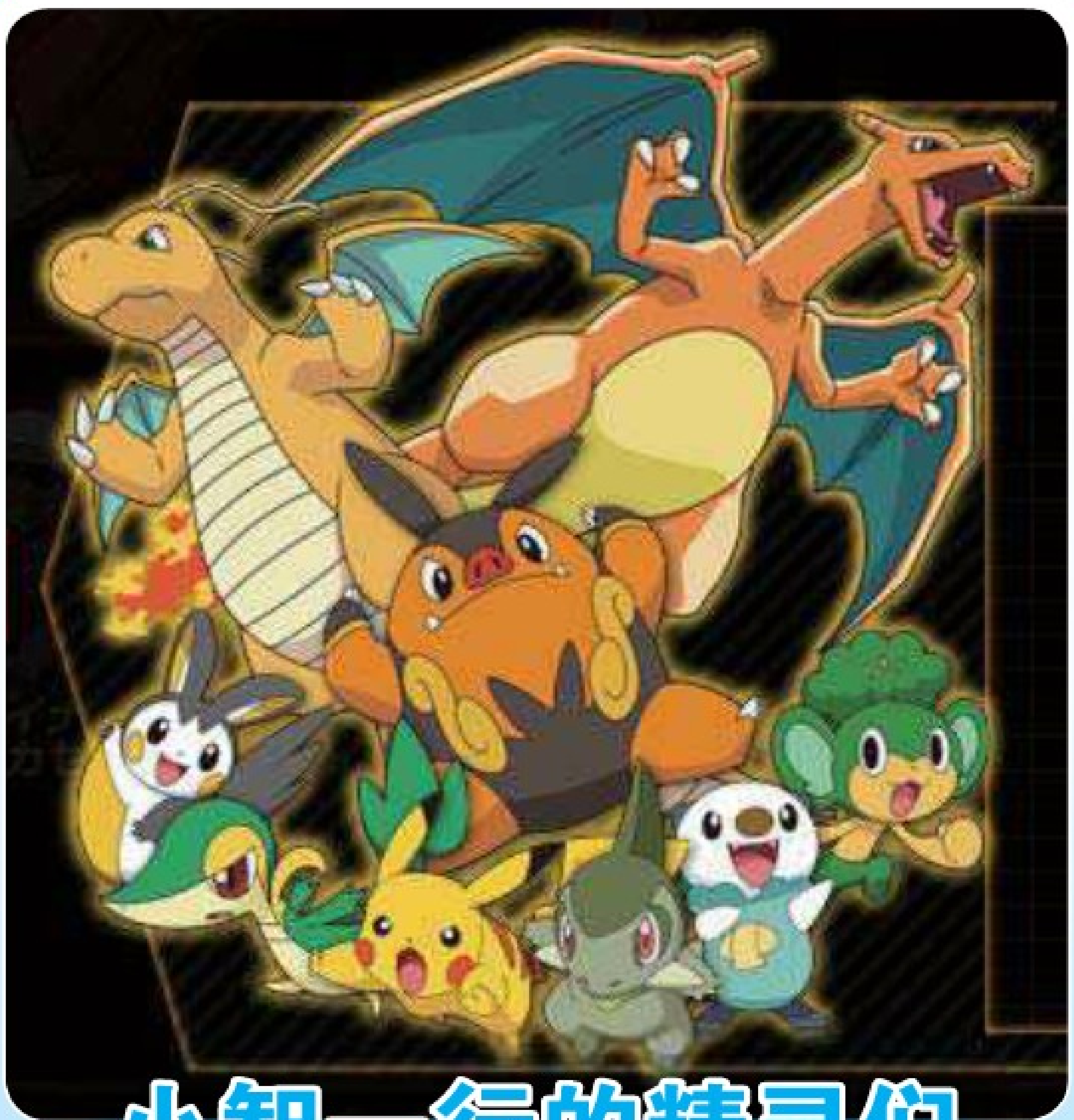
超梦

超梦的新形态，看着最大的变化就是尾巴长到脑后去了？嗯，其实是那里面藏有很强大的能量和智慧吧，总之超梦原本就很强，新形态的超梦虽然看着不像从前那么霸气但也还是很值得期待呢。



鬼精灵

生活在口袋之丘中的精灵，和小智很亲近。



小智一行的精灵们

包括有皮卡丘、电飞鼠、藤叶蛇、小球獭、牙龙宝宝、菜冠猴、快龙以及再度回归的喷火龙。



口袋之丘的精灵们

生活在口袋之丘的精灵们，各种属性的精灵都生活在丘陵中的不同环境里，生活惬意而安全。

短片：皮卡丘与伊布☆好朋友

除了恢宏大气、剧情波澜起伏的主片，今年的剧场版同样有轻松的短片，而且会有第六代的新口袋妖怪登场。

剧情梗概

夏天，皮卡丘、牙龙宝宝、菜冠猴和小球獭，在花田邂逅了仙精灵并成为了好友，在仙精灵的邀请下，皮卡丘一行前往森林深处，来到了仙精灵和伊布伙伴们居住的伊布之屋。

在这里，他们遇到了撒娇的水精灵、腼腆的火精灵以及小伊布、雷精灵、光精灵、月精灵、冰精灵和草精灵这伊布的一大家子精灵，热闹欢快地住在一起。而喵喵和忍兽，也作为家政夫出现在这里。



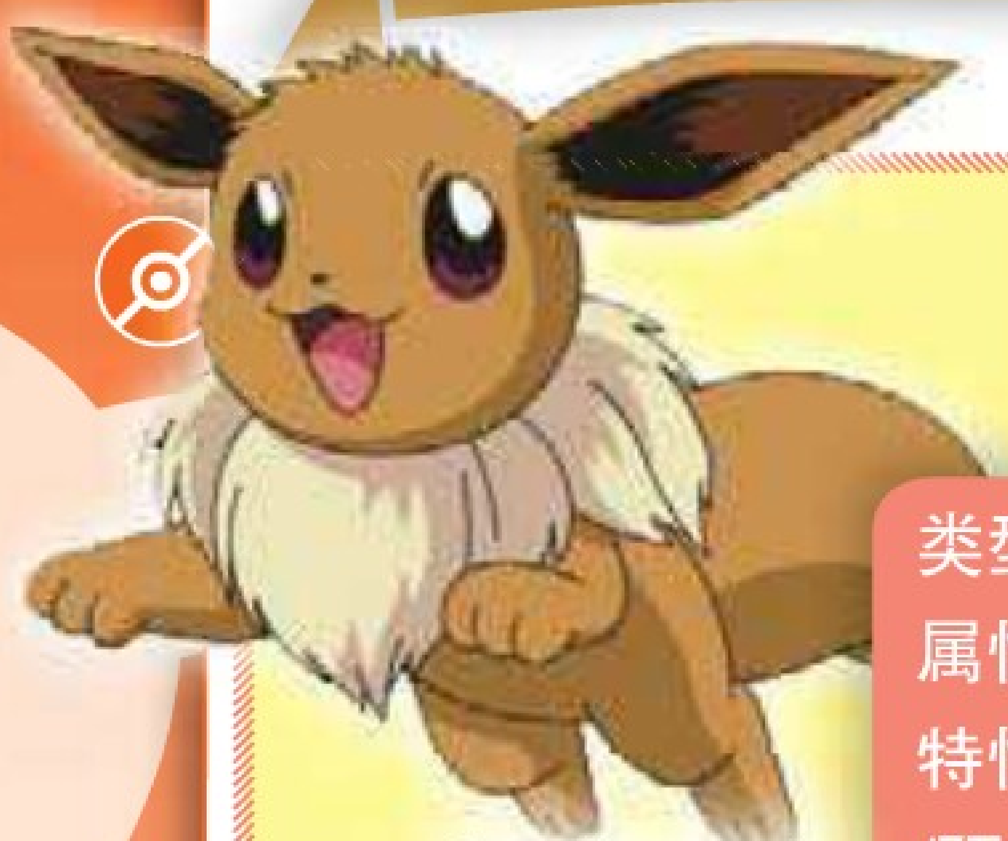
▲在花田邂逅了仪态万方的仙精灵。



▲漂亮的伊布之屋。

登场角色

伊布



类型：进化口袋妖怪
属性：普通
特性：逃跑能手/适应力/预知危险
身高：0.3m
体重：6.5kg

所有伊布系精灵的初始形态。

雷精灵



伊布的电系分支进化，速度和特攻都很优秀。

火精灵



把空气吸入体内的火焰袋可以转换成1700摄氏度的火焰发射出来，片中的性格害羞腼腆。

仙精灵



分类：联结口袋妖怪
属性：仙
身高：1.0m
体重：23.5kg

伊布在《X·Y》的最新进化形态，其属性也是最新的，应该是本次短片的重要角色。

光精灵



能根据气流和对手的行动来预知天气的超能系进化分支。

水精灵

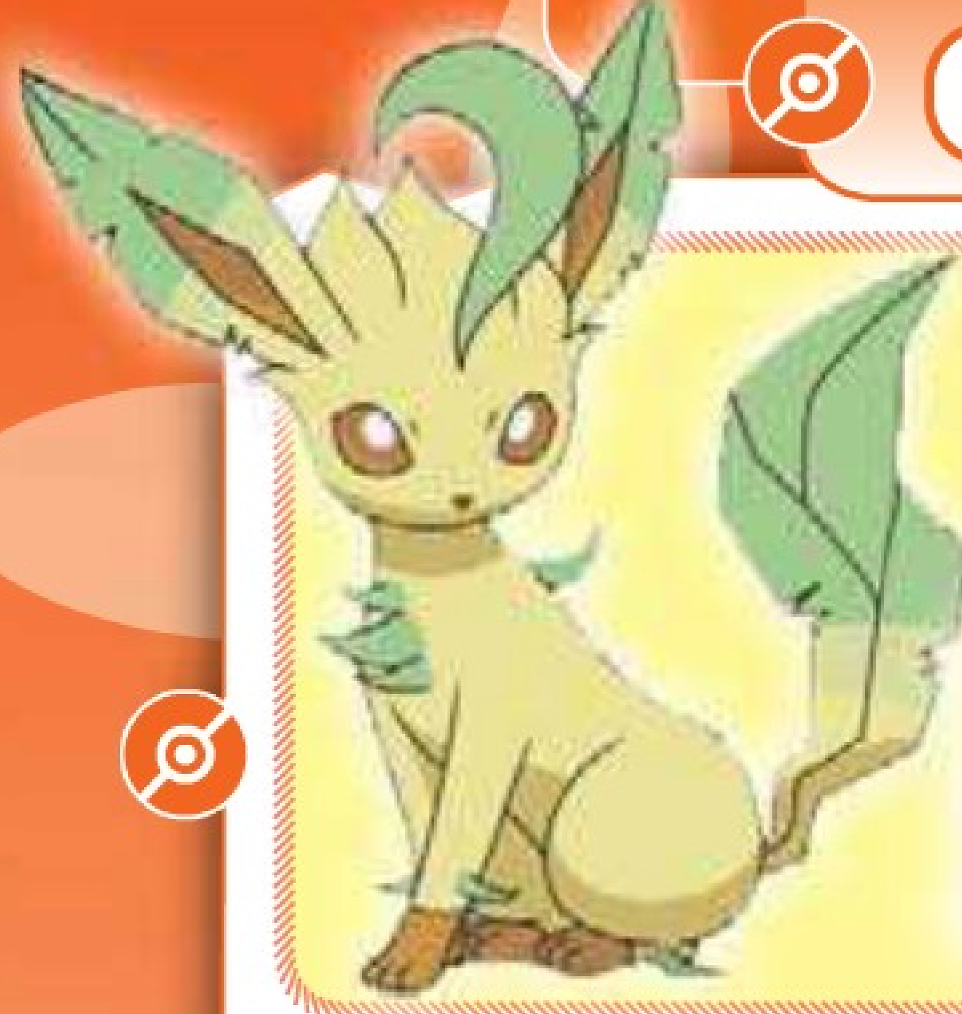


拥有让细胞产生变化将身体融入水中的特殊能力，很爱撒娇。

月精灵



伊布沐浴足够的月光进化出的恶系分支形态，夜晚身上的花纹会发出光芒。



叶精灵

像植物一样沐浴着阳光进行光合作用来产生能量的伊布草系进化分支。



冰精灵

伊布的冰系进化分支，能冷却身边的空气从而生成细小的冰晶。



皮卡丘、牙龙宝宝、菜冠猴、小球獭

在这个夏天，这四个小家伙受到仙精灵的邀请而来到森林深处的伊布之屋。



喵喵、忍兽

在伊布之家做家政夫的两个经常搞出笑料的精灵。



剧场版礼物

预售券特典·超梦



▶2013剧场版预售券。

预售券的发售时间则是4月20日～7月12日，而今年的预售券特典精灵正是剧中主角之一的超梦。本次赠送的超梦是100级的梦特性超梦。购买预售券后，在6月15日～9月1日期间，就可以去指定地点领取到这只强大的超梦了，对应软件是《黑·白》和《黑2·白2》。



详细资料

等级：100
类型：遗传基因口袋妖怪
属性：超能
特性：紧张感
性格：胆小
身高：2.0米
体重：122.0kg
携带：番荔果
缎带：祝愿缎带
技能：精神崩坏/冷冻光线/治疗波动/暴风

影院特典·红色盖努塞克特

除了预售券特典超梦，在影院中也有特典精灵配送，它便是片中的另一个主角盖努塞克特。作为3亿年前的猎手，被等离子团改造后重生的盖努塞克特，物攻和特攻都很高，属性上也一定实现了不少的抗性。本次动画版赠送的这个礼物精灵，是珍贵的红色盖努塞克特，和剧场版中的那个领头的一样。我们来看看这个盖努塞克特的“神速”之处吧。

详细资料

等级：100
类型：古生代口袋妖怪
属性：虫+钢
特性：下载
性格：急躁
身高：1.5米
体重：82.5kg
携带道具：专爱围巾
精灵球：礼物球
缎带：祝福缎带
主人：映画馆
技能：神速/轰击炮/火焰踢/齿轮转换



声优

这里带来的是本片的声优，除了在本片中特定登场的一些角色的声优，像艾莉丝、丹特这些主要人物的声优也都在这里详细介绍——印象中从《最佳祝愿》开始播出这些年就没介绍过，实在是大疏漏，这里给补上吧。

松本梨香



小智的声优，称其为《口袋妖怪》TV动画的声优一姐并不为过，想想这16年来，我们也都是在松本梨香赋予小智的热血声音中成长的呢。

大谷育江



这位无论外貌还是声音都颇为甜美的姐姐，在声优界没少给萌系动物配音，以皮卡丘来说，能把皮、卡、丘这三个字用不同的音调组合出各种情感表达，的确是功力深厚。

悠木碧



艾莉丝的声优，已然是90后的妹子了，虽然年龄不大但4岁时就以童星的身分出道了，虽然看着是都市化的女生，但却给艾莉丝的野性刁蛮执着给展现得淋漓尽致。

宫野真守



丹特的声优，从《王国之心》中利库的配音开始入了声优圈，在ACG圈子大为活跃。动画中的地位来说丹特顶替的是小刚，但性格上又和小刚完全不同，因此宫野真守赋予丹特热情善良又有极强的职业修养的高级侍酒师的形象。

林原惠美



资深的声优、也是"《口袋妖怪》系列"动画中大家非常熟悉的武藏的声优，如此霸气的大姐大声音，竟然和绫波丽出自同一人，也只能佩服林原惠美的声线的多变了。

石家运升



TV动画中大木博士的声优，看起来非常一本正经的大叔。不过在2013剧场版里，石家运升的主要任务是旁白。

三木真一郎



这位酷酷的大叔正是我们帅气的小次郎君的声优，在三木真一郎的塑造下，小次郎总是热情洋溢，即便是失败气馁的时候，也能很快振作起来。

高岛礼子



超梦的声优，这次换成了女性，而高岛礼子也曾经在《天地人》里出演了上杉谦信的姐姐绫御前，相信也会赐予超梦以完全不同以往的御姐形象，但为什么超梦的声音就变成女性了呢……

犬山犬子



喵喵的声优，算了一下犬山犬子小姐也以猫的腔调陪伴了各位口袋玩家16年，而在犬山犬子的努力下，会说话的喵喵也已然成了和皮卡丘并列的活宝了。

山寺宏一



口袋玩家很熟悉的声优了，这次出演的是红色盖努塞克特，算是和高岛礼子演了场对手戏。一转眼山寺宏一也结婚一年整了，看这次能给我们演绎出一个怎样的红色猎杀者。

中川翔子



翔子也是众口袋玩家很熟悉的女艺人了，主持节目不说还给剧场版配过音、唱过主题歌，这次她将在短片中为仙精灵献身。

平成ノブシコブシ



平成ノブシコブシ其实是两名艺人的组合名称，这次他们要为埃里克和小拳石配音……该不会是埃里克的精灵就是小拳石吧。

前田敦子



前田敦子想必很多读者都很熟悉了，曾经是大红大紫的AKB的当家花旦，毕业后也还是人气不减。这次来为短片献声旁白，很值得期待哦。

主题歌：笑颜

主题曲为音乐组合“生物股长”（いきものがかり）所演唱的新歌曲，单曲CD则将于7月10日发售。







RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター –X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版	预定2013年10月12日
人数未定	4800日元	对应邂逅通信等

随着发售日的临近，官方对《口袋妖怪X·Y》的消息的公布力度也大出很多，6月份更是乘着E3的东风来了个二连发，我们把这些有关6月《X·Y》的消息整理一下，供大家一饱眼福。

文/马修

发售日确定：2013年10月12日

话说这次《口袋妖怪X·Y》由于公布得比较早，所以发售时间也悬了很久没公布，如今终于有了确切的日期——10月12日。而在这天，本作会面向全球的主要市场同时发售，所包括的语言版本为日语、韩语、英语、法语、德语、意大利语和西班牙语。以目前的情报来看，游戏并不会因为版本而限定语言。



▲有个选择语言的界面，日版主机的玩家如果更熟悉英语的话也可以选择英语开始游戏。





▲▶野生的皮卡丘出现的日语和英语界面。

划时代的新属性：仙

属性相克是“《口袋妖怪》系列”战斗系统的一大重要要素，在第二代增加了钢属性和恶属性来制衡一代过于强大的超能系后，之前整整的五代都是维持着17个属性。即：火、水、草、电、普通、格斗、超能、鬼、恶、毒、虫、飞行、岩、地、冰、钢、龙。到2013年，第六世代的本作，终于增加了新的属性——仙属性。



之前一直没有公开属性的伊布家族新成员ニンフィア算得上是仙属性的代表精灵了，按照伊布家族的“属性+精灵”或属性少许变化的译名惯例，这只精灵我们译作仙精灵。而除了仙精灵，原有精灵中的胖丁、莎娜多和玛利鼠也都成为了仙属性的精灵。关于这个属性的相生相克并没有多少信息流出来，但已知的是：这是一个对龙系精灵效果拔群的属性。虽然龙系本身和冰系是老牌的龙系克制属性，但仙属性的加入，则将给维持10多年的原有属性相克体系来一次大洗牌，可以肯定的是：原有对战中围绕龙系精灵为主的速攻、强攻以及相应的联防战术都将发生改变。

フェアリー

フェアリー是英文fairy的假名缩写，意为仙子、精灵、妖精，由于“《口袋妖怪》系列”一直有称Pokemon为“精灵”的习惯，虽然在某期官方节目中给出了汉字“妖精”，但中日文化中对妖精认知的差别还是蛮大的，所以我们取仙子来做属性名，即仙属性。



▼胖丁，普通+仙



►莎娜多，超能+仙



▲玛利鼠，水+仙



▲很明显，仙属性是用来平衡之前几代过去强大的龙系。

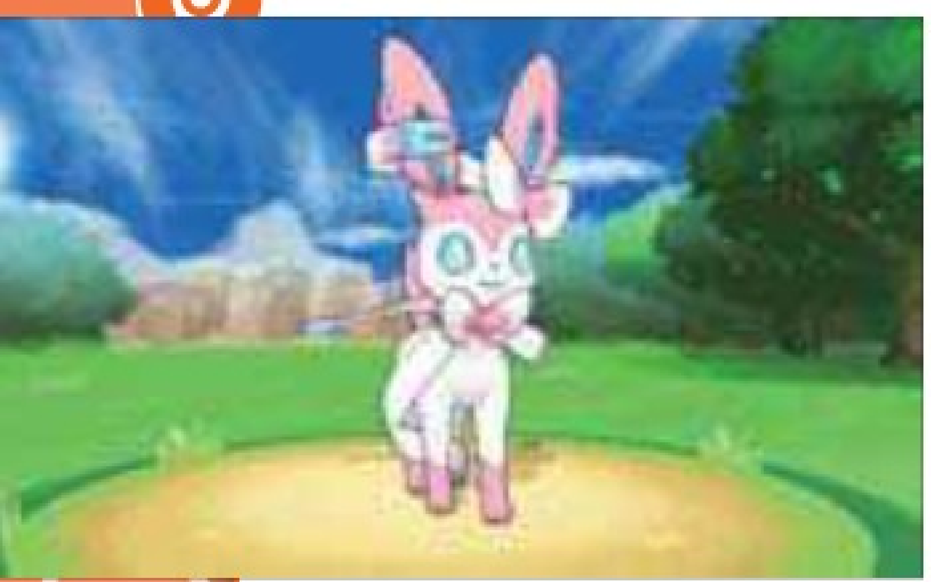


▲▼仙精灵给了两只龙系精灵以效果拔群的攻击。



新的口袋妖怪

仙精灵（ニンフィア）





▲仙精灵的仙属性技能月之力（ム–ンフォ–ス），借助月亮的力量攻击对手，给对手造成高伤害的同时还能降低对手的攻击力，是个非常强力的技能。



分类：联结口袋妖怪
属性：仙
身高：1.0m
体重：23.5kg
简述：新发现的伊布进化形态，蝴蝶结、缎带般的触角可以自由活动，并能释放出具有令人和口袋妖怪心情平和效果的波动。散步时会用触角缠卷上训练师的手臂一起行走。

仙精灵是Gamefreak跟玩家捉的一个大迷藏，因为这不光是作为伊布进化的新形态，更涉及到新属性的加入！之前就有此类传言，如今再次被证实，看来Gamefreak的保密工作还待加强啊。

音波飞龙（オンバ–ン）



◀▼《口袋妖怪X · Y》的普通系新技能爆音波（ばくおんぱ），释放爆音来攻击周围的口袋妖怪，攻击范围为周围，所以有同伴在场时要谨慎使用。





分类：音波口袋妖怪
属性：飞行+龙
身高：1.5m
体重：85.0kg
简述：非常好战的口袋妖怪，靠近它会被无差别攻击。能在黑暗中自由飞翔，从耳朵发出超声波进行攻击，其威力可以令巨大的岩石爆成碎片。非常喜欢吃果实，吃果实时会安静下来也是它的特征之一。

飞行+龙的属性组合在龙系中一直是快龙、血翼飞龙这样的强者，而音波飞龙在这个为压制龙系而仙属性登场的第六世代出现虽说有些生不逢时，但龙系的强大与凌厉也不是多一个相克的属性就能轻易压得住的，而这个有明显蝙蝠特征的飞龙虽说暴躁，但也有吃东西时安静的萌点。至于新技能——说实话，以往的音波系技能没有太实用的，这次和地震、冲浪一样的范围技似乎可以期待一下，而双打中主打这个技能的话，同伴无疑是隔音特性最为合适。

火矢鹰（ファイアロー）





▲火矢鹰使用飞行系的最高威力技能勇鸟（ブレイブバード），该技能在给与对手高伤害的同时自身也会遭受不小的反弹，属于杀敌1000自损300的决战大招。

分类：烈火口袋妖怪
属性：火+飞行
身高: 1.2m
体重: 24.5kg
简述：稚声鸟的进化形态，由啾啾叫的小鸟进化成威武的大战鹰后、速度和火焰之力都大幅进化，可以说进化前后对比非常悬殊。袭击猎物时，会以时速500公里的速度来强踢攻击对手。而在其激烈战斗时，全身也会火星飞溅。

稚声鸟能进化成如此的猛禽还是很让人意外的，从名字和官方的说明中都可以看出火矢鹰是速攻型精灵，而且应该是物攻类型——如此的话，除了勇鸟，火系也有高威力大反弹的“火焰驱动”，如此配招的确非常猛，但自身持久战斗也有点成问题了……还是希望能加入介于火焰车和火焰驱动之间的无副作用物攻技能吧。



分类：水炮口袋妖怪
属性：水
身高：0.5m
体重：8.3kg
简述：粗壮的单臂上有着大钳子，这个大臂钳不仅能够夹捕猎物，还能通过快速压缩将水流如手枪般发射出去，近距离更有击碎岩石的威力。

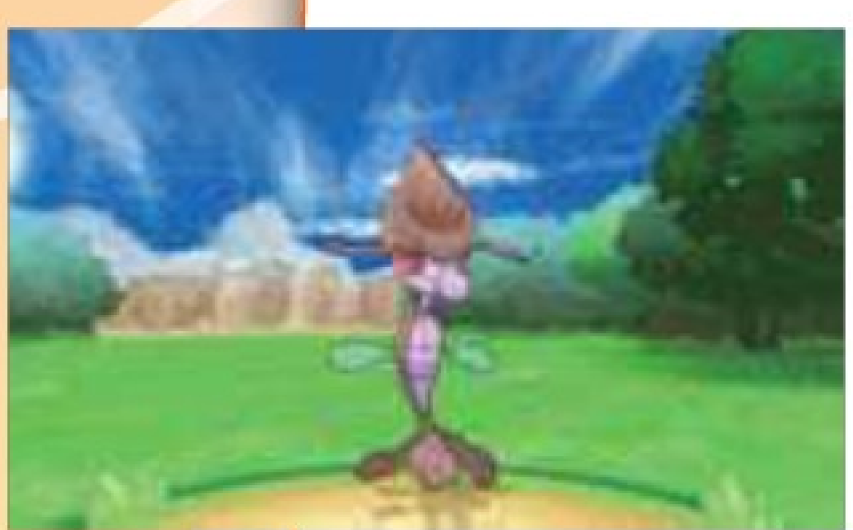




水枪虾（ウデッポウ）

▲水系技能大钳槌（クラブハンマー），得水枪虾、大钳蟹这种有大钳子的水系家伙才能使出的强力水系技能，威力高不说还容易打出会心一击。

几乎和身体差不多大的大钳子是其主要特征，而之前有这种单臂大钳子的则是大钳蟹、巨钳蟹这一家，从外形再结合现实生物，水枪虾进化后该不会进化出壳成为寄居蟹吧……





◀藻海马使用毒系技能淤泥爆弹（ヘドロばくだん），用胶状的污泥攻击对手，除了本身不低的伤害，还附加一定概率的中毒效果。

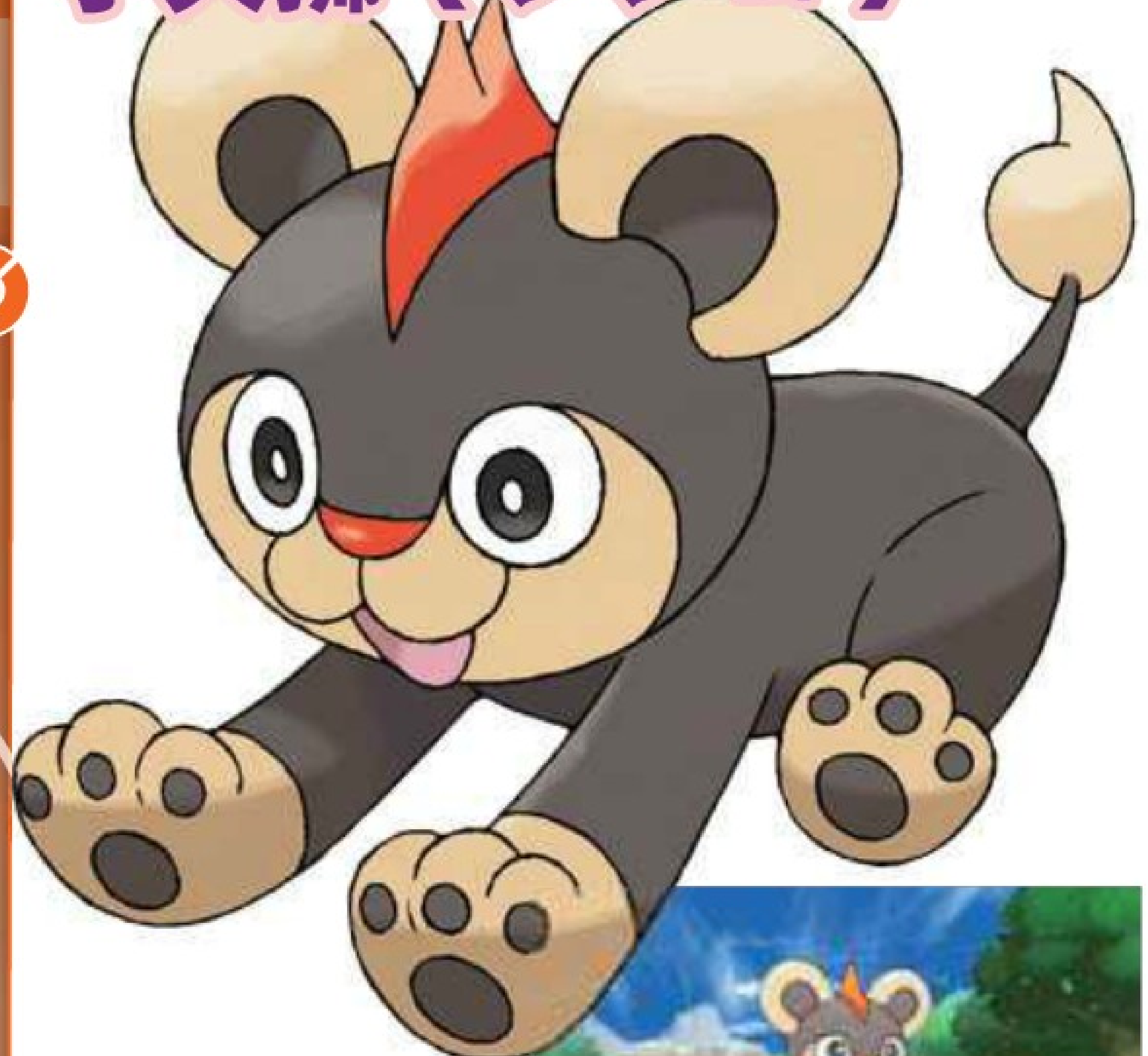


分类：拟藻口袋妖怪
属性：毒+水
身高：0.5m
体重：7.3kg
简述：有着腐烂海藻一样外形的口袋妖怪，利用海藻外形来隐蔽自己，待猎物接近后就用毒液进行攻击。

之所以译作“藻海马”是因为这家伙的外形的确有海马特征，其创意应该来自于海水污染产生的赤潮，不过没有草属性。这个属性组合在联防上基本没什么互补，倒是面对速度迟缓的地系大佬们可以用本系的水系技能先发制人。

藻海马（クズモー）

小火狮（シシコ）



分类：幼狮口袋妖怪
属性：火+普通
身高：0.6m
体重：13.5kg
简述：血气方刚的口袋妖怪，很喜欢打架，头上的红毛在战斗中会发热、而且对手越强温度越高。当野生的小火狮成年后，便会独立生活。





▲小火狮使用新技能战吼（おたけび），降低了对手的物攻。

和同为小狮子、走卖萌路线的蓝电狮比，小火狮看着淘气活泼得多，甚至看着都比蓝电狮要强壮，简述中成年后独立生活则是现实中雄性狮子的真实写照。而作为火系的狮子，其战斗力相当令人期待。当然，指望小火狮进化成炎帝什么的还是算了……

花贝贝（フラベベ）



分类：一朵口袋妖怪
属性：仙
身高：0.1m
体重：0.1kg
简述：与花共生的仙属性口袋妖怪，抱着的花是自然的花，可以自由地操纵隐藏在花中的潜在力量。花贝贝在出生后马上会寻找自己中意的花并一生珍重，因此会有抱着不同颜色的花的花贝贝。





◀▼花贝贝使用仙属性的新技能妖精之风（ようせいのかぜ），对龙系使用时效果拔群。





▲虫系的经典干扰技能吐丝（いとをはく），作用是降低对方一级速度。

乍一看很像野蚕的小黑虫子，特点是身上有粉，而这些粉是它自己调节体温用的，虽然怎么看都很弱小但生命力却很顽强呢。

吹粉虫（コフキムシ）



分类：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：2.5kg
简述：在森林和原野广泛栖息的口袋妖怪，飞翔在空中的精灵是它们的天敌。在脖子周围有毛，毛上的粉可以用来调节体温，所以无论什么气候和土质都能够生存。

刺粉蛹（コフーライ）



▼使用普通系技能守护（まもる），能抵御伴攻外的一切攻击，双打时往往会起到意想不到的效果。





分类：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：8.4kg
简述：吹粉虫的进化形态，外表很坚硬，一般的攻击难以伤害到它，在遭受袭击时，会把尖锐的毛立起来威吓对方。

二级进化后的蛹的形态，看样子和当年的铁甲蛹一样，初期硬拼的话会很难啃动……

绚丽蝶（ビビヨン）



分类：鳞粉口袋妖怪
属性：虫+飞行
身高：1.2m
体重：17.0kg
简述：刺粉蛹的进化形态，覆盖着鳞粉的美丽翅膀会扇动起风进行攻击，在翅膀的鲜艳美丽之下隐藏着秘密。





▲使用虫系特攻技能虫之抵抗（むしのていこう），攻击对手的同时亦令对手特攻下降的附加效果。

又一个完全变态进化的虫系精灵，按照第五代的惯例，这种最终羽化的虫系精灵都会习得虫系强化神技蝶舞，而美丽蝶的翅膀究竟又隐藏着什么秘密呢？

新的角色

这部分介绍的是官方提供的将在游戏中登场的一些人，有伙伴还有训练师、NPC，而且还有主角自己……

和伙伴一起在旅途中成长！

伙伴系统是“《口袋妖怪》系列”的经典要素，这其中既有互为劲敌的，也有互相帮助的，而本作中，主角旅途的伙伴增加到了4个，也就是说，这一次从最初城镇朝目镇出发的新人训练师有五人。



◀▼看起来5人的关系还不错哦。





▲一同出发，以后互相帮助也互为劲敌。



萨娜



遇到可爱的口袋妖怪，就多多把球抛向它们，跟它们成为朋友吧！



►刚见面时的自我介绍。

萨娜正是之前视频和图片中与主角同行的双马尾，活力十足的女生，为追求梦想而和主角一同踏上旅途，对旅行充满了好奇和期待。



▼提埃诺是个很善良热心的人。



▲催促主角给口袋妖怪起名，性格还挺急。

提埃诺



与口袋妖怪跳舞会让它们的心情变得最好



▲他会把自己的舞蹈展现给同伴们。

性格温柔而直率的胖子，与外表不同的是这家伙很擅长舞蹈，有着组建口袋妖怪舞蹈团的目标，战斗中也会特别留意口袋妖怪们的动作来启发舞蹈上的创意。

托罗巴



我会完成口袋妖怪图鉴！



▲好奇心旺盛的家伙。



▲一同出发的同伴中，托罗巴是最有劲敌相的。

好奇心旺盛的男孩，擅长学习。以五人中最快完成口袋妖怪图鉴为目标，干劲十足。



让大家看看我和口袋妖怪们帅气的地方！

来比比看我和你之间谁会变得更强吧！

居住在朝目镇的少女和少年，互为邻居——其实正是本作的男女主角，少女叫塞蕾娜，少年叫卡尔姆。都是以最强的训练师为目标，那么，共同努力吧！

►很显然，男女主角会是游戏中最互为劲敌的一对，而成为同伴NPC的并没有戴帽子——帽子果然是主角的标志了么？





区域精英：馆主

口袋妖怪道馆和馆主也是系列初代一直沿袭至今的经典要素，其地位相当于区域的BOSS，只有打败馆主，诸如一些堵路的闲人、正在进行的工程等挡路的要素会消除，或者解禁秘传机技能消除障碍以继续前进，更可以令一些原本不听话的精灵顺从起来……这里，我们来为大家介绍一位卡洛斯地区的馆主！

白檀市

这里来说说白檀市，是座同样融合了古典与现代、街道干净、人类和口袋妖怪和谐共存的城市，双色玫瑰大喷泉是该市的一大特色。



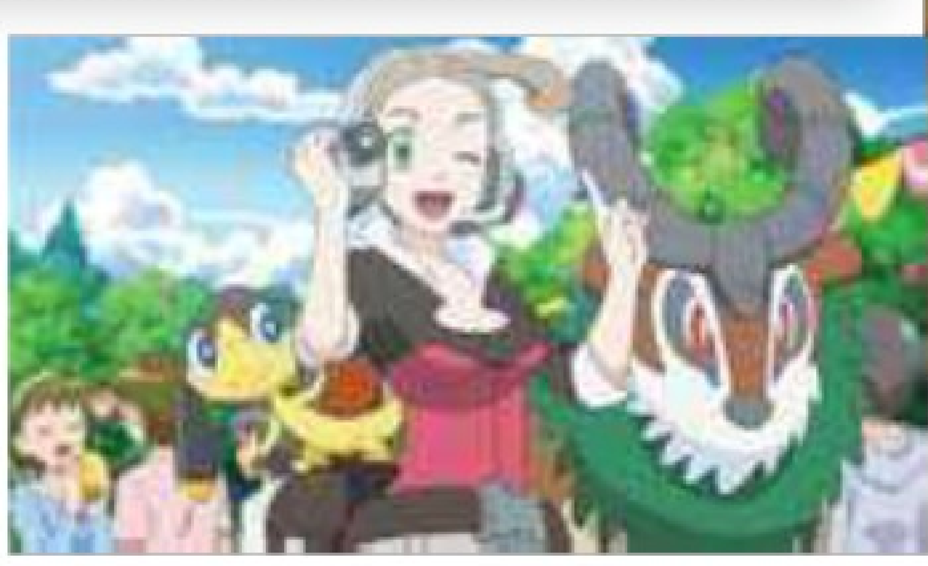
►之前提到的喷泉，是白檀市的象征。



◄滑轮相关的剧情哦！

▼拿到滑轮后就可以踩着滑轮畅游这座美丽的城市了。





►潘希即将带着第六代口袋妖怪在动画中与大家提前相约。

希欧拉

我会像捕捉快门时机一样，捕捉胜利的瞬间！



白檀市（ハクダンシティ）道馆的馆主，同时身兼口袋妖怪职业摄影师，作为前辈，她会给身为新人的主角一些非常有用的建议。

希欧拉的道馆的属性为虫，而和以往作品一样，道馆设施也非常具有该属性的个性，有的则展现训练师的品位爱好，而这个虫系的道馆的设施，正是之前我们在官方视频中看到的那个大蜘蛛网。



◄摄影器材展现了希欧拉馆主的摄影爱好。



▲之前大家在视频中看到的大蜘蛛网，看着似乎容易迷路……



▼道馆颇具古典风。

关键事件的NPC

潘希

去口袋妖怪道馆看看吧，妹妹一定会很高兴的！



米亚雷市出版社工作的记者，希欧拉的姐姐，为了采访取材而在世界各地飞来飞去。而在7月18日的TV动画中也将带上发电蜥、进击羊和音波飞龙来提前与大家见面。

►注意姐妹俩的发型，都有蝴蝶虹吸管的造型，说明这对姐妹会使用绚丽蝶等蝶类精灵？



▲来到白檀市后，潘希会带主角去妹妹的道馆。

新系统预览

此次公开的消息中，涉及到了游戏众多的新系统，包括了通信、新属性及新的战斗模式，下面我们一一来看：

玩家搜索系统 我们是到哪都在一起的口袋玩家！

本作有一个新功能——在游戏中可以随时与自己的好友连接和交流，这个系统被称为玩家搜索系统（プレイヤ–サ–チシステム），简称PSS，使用了PSS后，不仅可以联系上Wi–Fi上的好友，近处的玩家也可以联系上，包括之前从来没有联系、记录过的玩家，也可以立刻连接上。世界上所有的玩家，都可以通过PSS连接后点击图标来方便地实现交换和对战。



◀和Wi–Fi好友及附近的好友畅快地交流吧！



▲对战开始！



◀皮卡丘和仙精灵，两方会显示玩家各自的语言。



▲再见了，皮卡丘。



▶用皮卡丘和朋友的伊布交换。



◀换来了可爱的伊布，好好培养吧。

新的战斗模式：群战与空战

“《口袋妖怪》系列”从最初的1对1，到第三代增加的2对2以及第五代增加的3对3和轮转，可以说一直在战斗方式上进行着创新，本作也不例外，增加了两种战斗模式：

群战 群战是野生遭遇战中的一种专有模式，也就是说只有野外遭遇精灵时才会出现这种战斗，战斗方式是我方的队首精灵单挑对方的5只精灵，在我方级别较高的时候用范围技能攻击，足以将全部敌精灵一网打尽。但有时也会陷入苦战，比如没有范围技能或中了异常状态……



◀一群牙龙宝宝出现了。



▲还好，等级都不高……



◀一群……牛，出现了！

把敌精灵一网打尽！



▲这种不同精灵混杂的战斗应该是最麻烦的吧。



▼一口气干掉全部敌精灵了，培养的效率也更高了。



▲发电蜥对5只恶魔猎犬放电，如果中间夹杂个避雷针特性的电斑马就坑爹了……

空战 空战是《口袋妖怪X·Y》的又一种全新的战斗模式，使用可以飞行和浮游的精灵进行对战便可以展开华丽的天空大战。而位于悬崖间的训练师即使有高低差，也可以进行空战——不过要注意，并不是所有飞行系的都可以进行空战哦，比如嘟嘟一家就有难度……



◀▼即使有落差，也可以展开空战。





◀战斗画面相当华丽，应该是完全3D的战斗吧。

来场华丽的空中大战吧!

口袋妖怪交流（ポケパルレ）

口袋妖怪交流是本作新增的系统，其实也可以说是大大强化了的亲密度系统，该系统下，我们利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和口袋妖怪的关系，而这个关系涉及到对战中口袋妖怪的活跃表现，比如超常的发挥、容易躲过要害攻击等降低被会心一击等。





▲皮卡丘很享受的样子，摸头果然是很泛用的爱抚。





▲▶皮卡丘还会配合玩家来歪脑袋卖萌。





◀来握握手——和现实中养宠物的感觉一样啊。

◀有些不为最好还是不要碰，否则口袋妖怪会生气哦。





▲这些平时一本正经的口袋妖怪，在和亲近的主人一起时表情也会很轻松。

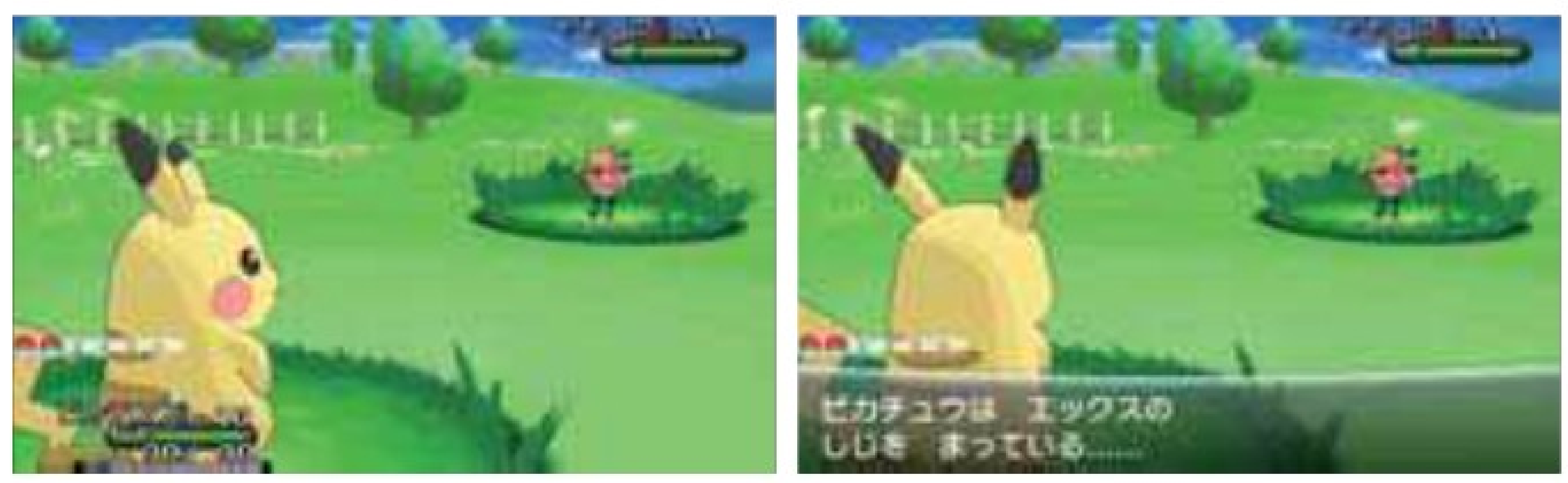


▲给仙精灵吃点心，仙精灵一口一口给点心吃下了——喂食系统应该也会承袭之前的喜好口味的设定吧。





◀可以互动交流的口袋妖怪当然不止是小可爱，大家伙们也一样会心情好起来。



▲以和口袋妖怪成为朋友为目标吧！看，战斗中它会侧过头看你等待你的指示呢。

来自任天堂开发者圆桌会议的内容补充

美国当地时间2013年6月11日，任天堂游戏开发者圆桌会议在E3会场内举行，口袋妖怪公司社长石原恒和及《口袋妖怪 X·Y》的总策划增田顺一登上讲台，就《口袋妖怪 X·Y》的问题进行了演讲和问答，下面是整理后的本文前面内容中没有涉及到的部分。



▲增田顺一在讲解PSS功能。

1.本作的主题是“美”，所以连舞台都选在法国。
2.确定可以八方向移动角色。
3.可骑乘口袋妖怪不光有进击羊，还有铁甲犀牛等，其中骑上铁甲犀牛会更容易通过岩石地带。
2.游戏仍然只有一个存档。
3.虽说正在开发阶段，但增田顺一让大家放心：前作口袋妖怪完全可以传到《X·Y》中。
4.目前暂无DLC计划。
5.龙系越来越强大使得官方想到重新设定平衡，但削弱未必是上策，相反增加新的仙属性却可能带来更多的可能。
6.主角可改变发型和肤色正是对应PSS（玩家搜索系统）。
7.玩家搜索系统会读取3DS的好友列表，3DS上储存的好友会自动成为PSS好友。
8.个体值、努力值两大隐藏数值终于在新作中可见了……
9.游戏的音乐将会有很高的保真度。
10.游戏中一些地方需要以不同的方式通过：如骑乘口袋妖怪、踩滑轮、轨道交通、自行车等。
11.多人对战时可以选择对战音乐。



超梦觉醒 序章

ミュウツー
-覚醒(かくせい)への序章(プロローグ)-

《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》上映在即，而在此之前的7月11日，东京、大阪、九州、爱知等众多电视台还会播出《超梦觉醒 序章》，作为剧场版的前传来讲述之前有关超梦的故事。

文/马修

7月11日，《序章》、《丘雷姆VS圣剑士》一同放映

在7月11日这天，除了《超梦觉醒 序章》，同时在电视上放映的还有去年的剧场版《丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧》，虽然对国内没什么影响，但也看得出官方的重视。

2013剧场版之前的故事

时间过得真快，一转眼连《超梦的逆袭》和《超梦，我就在这里》都已放映了10多年了。那么在那之后超梦又在做什么？这次为何又突然参与到对抗盖努塞克特的战斗中？《序章》将会为我们揭晓。

登场角色



巴基尔

声优：梶裕贵

在伊宿联盟以压倒性的优势获胜的口袋妖怪救援队伊布队的队长再次登场了！

安娜&奥斯卡

声优：加藤英美里&佐藤正治



安娜有过被超梦帮助的经，可以与口袋妖怪心灵沟通。而其祖父奥斯卡则是原山岳救助队的人。



丹科

声优：子安武人

拥有和安娜一样被超梦救助的经历，了解超梦的很多知识，但看着总归像要弄出点事的感觉……

伊布

声优：西村千奈美

巴基尔的口袋妖怪，这次受巴基尔委托去和超梦进行沟通。

超梦

声优：高岛礼子

被人类通过基因改造克隆出的强大口袋妖怪，拥有独立的意识和思维，在两次接触小智后虽然受到不小启发，但对于人类仍然是心灵紧锁，尽管如此还是会去救助人类甚至带伤救人。

剧情梗概

口袋妖怪救援队伊布队的队长巴基尔，在结束了某粗山地救援任务返回基地的途中，紧急着陆到一个山上，在那里遇到了可以和口袋妖怪心灵沟通的少女安娜以及他的祖父奥斯卡，在那里听到闻所未闻的被口袋妖怪所救助的经历。这时，突然出现了一个自称丹科的神秘男子，他肯定地说这个口袋妖怪就是超梦，因为前几天自己也被超梦所救，而且超梦在救自己的时候还带着伤。

巴基尔当即决定去救助超梦，虽然超梦并不信任人类，但他通过伊布去沟通，安娜更召来森林里的口袋妖怪们来帮忙搜索……而在此时，追在口袋妖怪身后的丹科露出了奇怪的狂笑，他的目的究竟是什么？

预告视频解析



▲超梦在和一只铁骑虫战斗，对方的速度还挺快。



▲逼超梦进入觉醒状态么……





◀▲浓眉大眼的丹科说自己被超梦负伤救助时，大家都很惊讶。

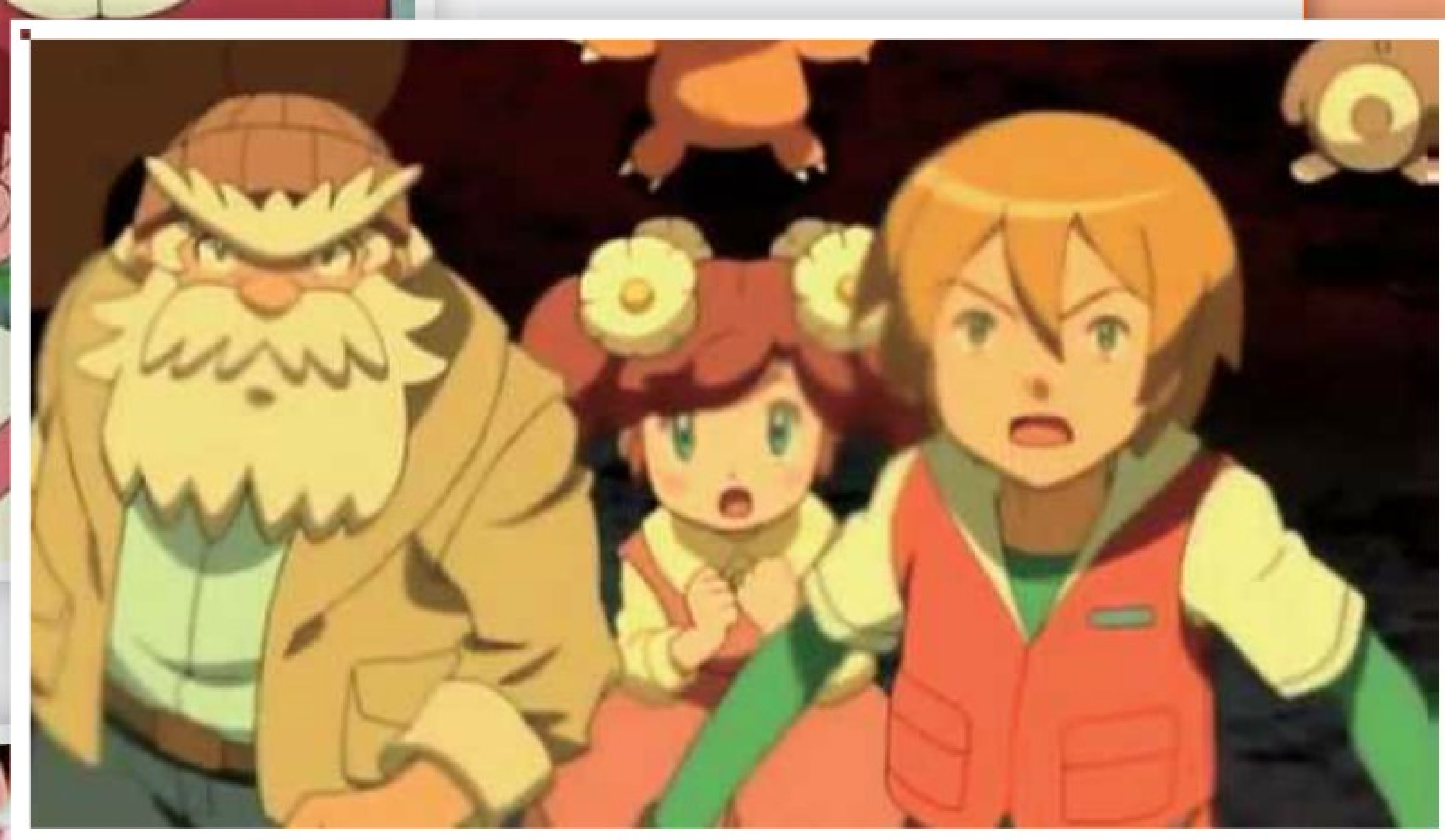


◀学识渊博的丹科给大家讲述了有关超梦的诞生改造的一些事。



▲超梦一击便放倒了一个巨甲龙。

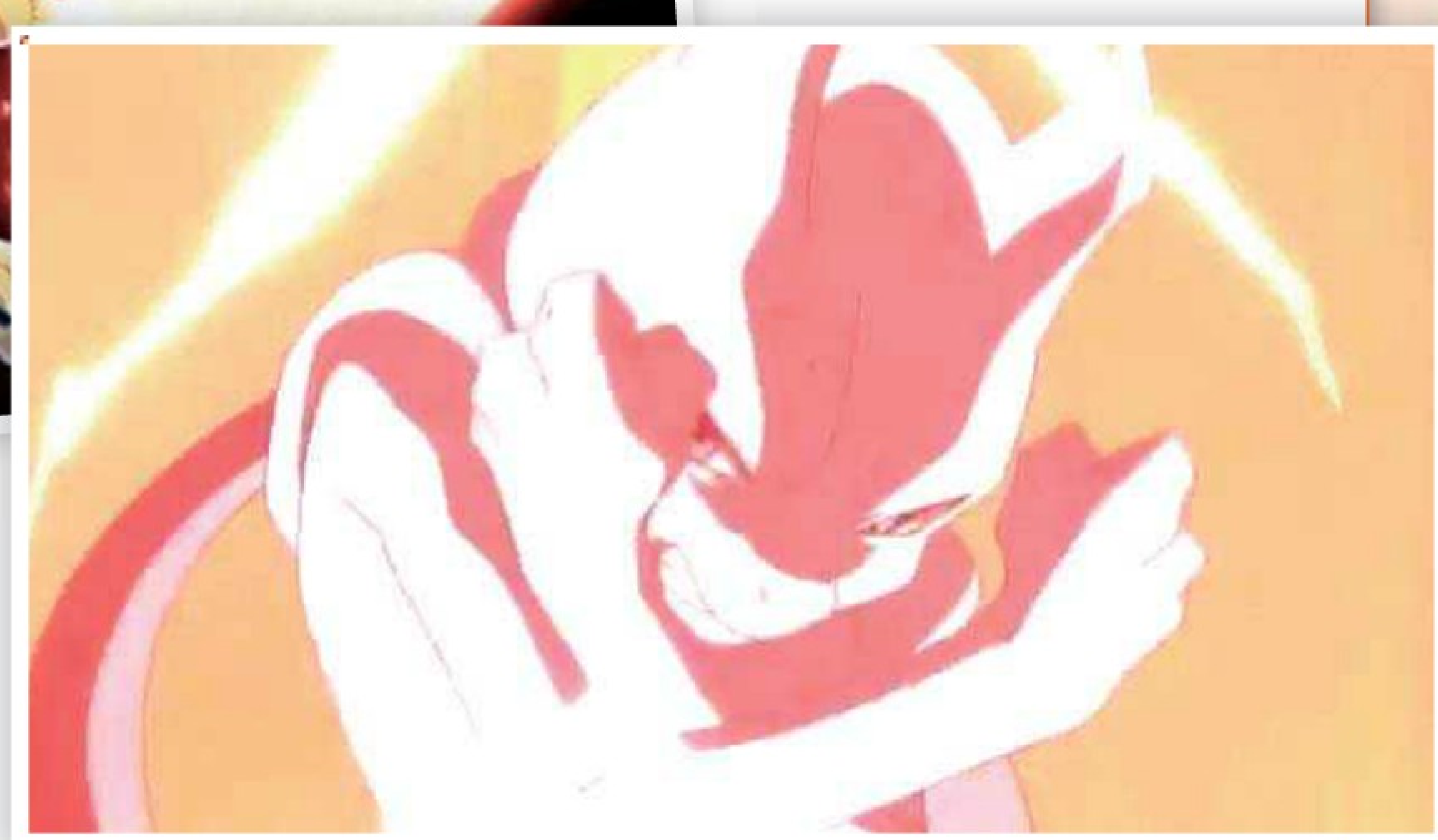




▲▶安娜在劝说、巴基尔在阻止。



▼难道超梦果然又暴走了?



▲可以肯定的是，超梦正遭到围攻……

《口袋妖怪》相关主机



夏天来了，暑假也来了，一部分初三和高三的学子修完了即将开始新的生活，还有部分则将要面对即将到来的紧张的初三、高三这一年的拼搏，更多的则迎来的是一个单纯的暑假，不管怎么说：这个夏天的暑假来了，而本篇专题，将带大家来看我们要用什么样的机器、玩什么样的《口袋》。

文/茶蛋　编/马修

购买及模拟器盘点

主机进行时：3DS、Wii U

3DS



3DS是任天堂现役掌机，成功从NDS接下了掌机霸主的宝座，庞大的软件阵容更是该部主机成功的基石。和前辈掌机们一样，3DS的《口袋妖怪》正统作也不是在开疆拓土的时候登场，而是在大局已定的情况下出手一子定江山。如今与对手的胜负已经非常明显，而《口袋妖怪X·Y》也果然再次出手。不过《X·Y》还要再等到10月份，这个暑假咱们是玩不上了。但前面《口袋》相关的游戏和软件也绝对够大家折腾接下来这两个月的了，更何况，3DS可是支持各种NDS卡以及DSTWO等烧录卡的。

对应口袋游戏

超级口袋妖怪大乱斗



动作类型的《口袋》游戏，之前在Wii上推出的第一作《乱战！口袋妖怪大乱斗》的下载量不错，于是在3DS配合降价的时候上市了这款更加大手笔的动作游戏。战斗时登场的敌精灵众多，乍一看有点像《无双》，但事实上本作比《无双》要难不少，关键是那些配合肉搏精灵列阵远程射击的家伙们，当然还有众多的神兽登场。虽说本作不支持培养成长系统，但在大战中收服强力同伴本身也是另一种乐趣，强力推荐。

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫



2012年发售的这款《口袋迷宫》新作带有较强的试水性质，以至于连全精灵登场都没实现，而取消一次行程完成多个任务的设定也让人诟病不已——不过这作的不足之处也仅限于此，强力迷宫、各种伙伴的加入以及跌宕起伏的剧情等都是本作的魅力所在，画面和音乐的进化更是巨大，尤其是口袋乐园系统，更为本作增加了田园情调。

www.docin.com

口袋妖怪 AR搜寻者

严格意义来说《AR搜寻者》并不是一款单独的游戏，而是配合《黑2·白2》的一款致力于捕捉梦特性精灵及珍稀道具的附属游戏，但这不等于该作的趣味低，事实上，这款支持陀螺仪系统、在身边捕捉口袋妖怪的游戏的难度递增非常合理。



口袋妖怪全国图鉴 专业版

这其实是一款软件，也是3DS发售初始时免费配信的《立体图鉴BW》的完全版，当然也是收费的了，需要付费下载。不过这个软件的魅力在于用完全3D的图像来表现口袋妖怪们，玩家可以从各个角度配合动作来观察它们。还有一个玩法就是AR摄影，另外问答题模式也值得挑战。



主机购买指南

以上的《口袋》游戏大家是否有动心呢？还没入3DS的打算买了吗？还有三个月《口袋》最新作可就来了哦。于是这里就弄个简单的购机指南给大家——而以下涉及到的诸如检测是否翻新、坏点、色温问题等步骤，在选择其他掌机时也同样适用。笔者完稿时暑假尚未开始，3DS的价格大约在1100上下，而3DS LL在1200上下——而这只是参考价格，事实上各地游戏店商由于进货渠道不同以及开店成本等原因，价格与参考价格有出入属于正常现象，举个例子，本人在深圳，深圳的店家可以直接去隔壁的香港拿货，而老家内地三级城市起码要经过国内的三层批发商才能拿到。当然，作为玩家的我们还是可以货比三家的。

1 机型选择

3DS目前推出两种机型，一种是比较小巧的初版机型，一种是画面大了差不多一倍而体积也相应增大的3DS LL。决定购买的话，不妨先考虑下入哪种型号。



两种型号的主要区别其实就是体现在屏幕大小和体积大小上，初版的便携性高于LL，而LL的画面比初版大了一倍。笔者这里更建议选购3DS LL，虽说体积大一些，但在这个大多数人出门都要背包的时代，大出这点体积于便携性的影响并不大，然而屏幕加倍后却有更多的细节能表现出来。

2 区域版本选择

这里我们要注意：3DS是锁区的，也就是说日版的主机只能玩日版的游戏玩不了美版的；而美版机器的同样玩不了日版游戏的，所以我们一定要注意选购区域版本。对于大多数玩家来说，因为学校开设英语课所以英语会更好一些；而像众日宅以及笔者这种毕业10多年把英语全还给初中英语老师的，则日文看起来方便一些。

当然文字只是一方面，更重要的是看你想要玩哪些游戏，如果是任天堂的第一方、第二方游戏，那么美版日版都没什么差别，但如果想第一时间玩上诸如《怪物猎人》、《生化危机》乃至只在日本发售的游戏，那就日版是最佳选择——因为并不是每款《口袋》都如《X·Y》这样全球同步发售的。

而作为中国人，除了日版和美版，我们其实还有港版和大陆行货神游版可以选购，不过游戏数量有限，尤其是即将到来的《X·Y》的港版亦非中文，神游那面更是悄无声息。为玩《口袋》的话，两个中文版本都PASS了吧，而日版和美版之间，除非特别钟情于英语，否则尽量选购日版吧。

3 如何鉴别翻新机

3DS这种掌机本身是集操作、显示、处理等各种于一体的，某种意义上说还是比较需要当面选择的。所以能去实体店的话尽量去实体店当面挑选。首先说翻新，翻新机一度是JS们圈钱的手段，如今这种JS虽然少了很多，但不等于不存在，所以该留还是留个心眼，免得用新机器的钱买了翻新或二手机器。


■新机的中轴是十分紧致的。

拿出主机后，先平拿着上半机身、看下半机身在自重下与上半机身张开的角度——无论是3DS还是3DS LL，新机的中轴都非常紧致，张开的也只有一点点；如果张开的角度大而机器外壳又很新，这很可能是遭遇了翻新机。

然后把机器上下部分张开，大致按几下按键，看看按键的弹性如何——这也是鉴别翻新机的重要手段，组装外壳因为成本关系所以在制作工艺上往往很不注重细节，按键槽内的毛刺尤其会影响按键的按下与弹出。

然后翻过来看下主机后面的螺丝，如果是新机器，那么背后的螺丝的颜色均匀，不会有被螺丝刀拧过的痕迹。以上三步都可以在瞬间完成，熟练的话店员或老板也不会觉得你挑剔。

当然，也可能会有用9成新机器擦干净直接当心机器卖的情况发生，分辨方法则是看方向键的右和下之间是否有很明显的油脂痕迹，3DS的比较容易擦去、3DS LL是磨砂面则比较难，此外光线好的话还可以看充电插口是否有频繁拔插的痕迹。

4 挑个完美的新机器

好了，经过一系列“随手看看”的检查，确认机器是新的了，接着我们就该看这机器本身的质量如何了。先是开机，开机点亮的瞬间背景是黑色的，这个时候可以观察是否有亮点。接着屏幕发白，这个时候就是挑选暗点了。现在的掌机很少有这两种问题，但开机时候留意下总归是好的。

开机后一般是很麻烦的初次开机设定——如果你发现没有这步也不要在意，因为这只能说明该机器被之前的玩家挑试过而已，因为只要恢复初期设定，使用多久的机器也可以重新设定，所以这一步没必要拿来判断新旧机器。而这一步和接下来的主要作用，其实是看上下屏的色温差。色温差是什么？举个例子，有的机器屏幕发黄，有的机器屏幕发蓝，尤其是上下屏还不一样的，这就是很明显的色温差。而3DS LL在设定界面时的底色本身就偏黄，所以要等到设定这部分过去、进入系统界面，才能确定该主机的色温到底如何，否则可能会错过台完好的机器。

然后就是看看下屏的边框是否有漏光——这个买3DS时候需要检验，3DS LL可以直接跳过这步骤。



接下来同样是3DS专有步骤：轻轻按下屏，看是否有塌陷，没有的话：恭喜你，一部质量优秀的3DS新机挑选成功！

5 二手机和翻新机的购买

前面说那么一大堆都是买新机器，而其中有一半就是辨别是否为翻新或二手，那么直接买翻新机二手机呢，自然就不用去辨别了。这里也顺便说下翻新和二手字面上的差异，所谓的翻新机也是二手机，不过被店家通过换壳等方式给翻新了。正常来说崭新的外壳固然好看，但就像前面说的，组装外壳往往会在细节上影响操作，所以买换了壳子的二手机，需要先按一按各个按键的弹性是否良好。

当然，也有外表崭新的八九成新的机器，这种机器连换壳都省了，如果买二手机器，这种是首选的首选，如果运气好里面还会有原机主给下载好的e商店游戏。

6 网购主机与游戏

相比于网店，实体店一般都要贵些，当然运气好的话可以找到本地有实体店的网店然后去实地挑机，那就更OK了，笔者的Wii U就是在网上联系实地挑选买来的……

先说网购的好处吧：首先是价格便宜，起码相比实体店省去了场地店面的租金费用这些大块的支出；然后是选择面极大，只要你愿意可以在全国范围选择，就算只选本地也有很多颜色、价格、版本等可挑选。惟一不足的是：无法现场挑机。

网购一般都是选淘宝网，而淘宝网上的店家众多，虽然有信誉度但也不是惟一的参考，是否存在刷信誉度不说，每个新的店家也都是从低开始做起的，而新的店家为了提升信誉度往往会在价格上有更大的优惠。所以，网购首要参考的还是：价格。

但价格也不是绝对的，因为我们最终的价格是要加上快递费的，而且最终价格相同，选距离近些的我们也能更快收到机器。很多时候，你在搜索结果页面和点进去的实际价格往往有出入，这个可以理解，谁不想吸引客源，觉得贵继续多点多看看就是，网购的货比三家可比实体店购物方便多啦。



▲网购的搜索功能非常方便。

这里也要提醒一点：价格便宜固然诱人，但一定要用淘宝专用的阿里旺旺来和店方交流，用QQ及其他通信工具淘宝方面是不予承认的，一些价格低但旺旺不在线、下面却要求加QQ甚至给网页链接的，这种就直接关掉吧，因为那个链接网页110%是钓鱼网站，点进去后很大可能你的支付宝密码什么的就被盗了。

网购游戏没什么说的，机器的话，也用阿里旺旺和店家沟通好，最好是好言好语地跟店家说帮忙挑一个屏幕没坏点暗点、色温正常的新机器，一般的店家都不会拒绝；虽然义正言辞地要对方保证机器完全没问题也可以达到效果但毕竟搞得关系紧张了，而且算不算退货范围还两说，而且退了后换回的好不好也两说，而且寄回去的快递费还得自己掏腰包……所以，尽量和气生财。

7 周边选购

笔者对周边的态度一向是精简为上，毕竟掌机玩的是便携，真像老美弄那么一套保护壳握把一类的东西就没劲了。这里就推荐三样周边：

首先必须要有贴膜，尤其是下屏的，建议用卡登仕或Hori这种牌子的日本原装贴膜，这样划下屏时候就不心疼了。

然后是收纳包，关键是看放进去后是否宽松，原则是宁松勿紧，宽松点的即可，日产国产反倒次要。



最后是变压器，220～110V的变压器，单纯3DS用的话50瓦足够，在游戏店或五金店50左右就能买下来，不过如果有更多的购买计划，也可以买瓦数大一些的，像二三百瓦的，但价格也都要二三百元钱……尤其要注意的是，有些游戏店会出售GBA SP时代的小火牛，价格很低，这固然也是一种选择，但这种变压器往往有发热大、噪音大的问题，因此最好插上5分钟观察一下。

Wii U



Wii U是任天堂最新世代的家用机，而“《口袋妖怪》系列”从N64开始也没少在任天堂的家用机出衍生作品，NGC上更有《竞技场》RPG模式与《XD》两大正统作。家用机上每部主机必有的《口袋》衍生作是以展现掌机上无法实现的大魄力3D战斗为卖点的对战系列《运动场》、《竞技场》和《战斗革命》），但是3DS显然已经能够胜任这种战斗演出，因此Wii U版的对战系列至今没有消息……不过Wii时代的多类型衍生模式却大有希望在Wii U上继承下来，目前已有的是《口袋妖怪大乱斗U》，后面还有多少《口袋》登场，目前还不得而知。

值得注意的是，Wii U现在的处境并不乐观，第三方对这个有强大第一方、第二方背景的主机的支持力度明显小于对索尼和微软两家，因此今年E3公布的游戏阵容能否激活Wii U还需观望。不过作为口袋玩家，这部老任自家的家用机上依旧不会少了高清的《口袋妖怪》的。

对应口袋游戏

口袋妖怪大乱斗U

首款高清的《口袋妖怪》，而且是649种全部登场！虽然听起来很给力，但实际上这款1800日元的《口袋妖怪大乱斗》比起3DS的3800日元的还是差了不少东西，最重要的就是没有3DS版那种大关卡的设定，而是把每场战斗都局限在竞技场内，好在登场精灵众多。此外更可以通过NFC模型来实现口袋玩偶的培养，当然，这些模型在国内也是要花钱买的。



Wii U的购买

1 版本选择

目前Wii U有32G和8G两个版本，差价约200元。虽说支持外接硬盘，但32G还是贵在省心，以后在线购买下载游戏很长时间不用去考虑外接硬盘问题。版本方面，任天堂坑爹的锁区依旧在，所以依旧推荐日版，正统作会全球同时发售，衍生作就难说啦。而价格上，32G的大约2200，而8G的则约2000。

2 实体店与网店购买

如果是X360、PS3或者Wii，我们都可以网购，但Wii U因为有那个Game pad在，因此最好也是当面购买，关键依旧是挑屏幕是否有色温和坏点问题，

方法和挑选3DS一样。



▲Wii U的手柄很特殊，甚至可以读取特定的模型到游戏中来。

然而和3DS不同的在于，Wii U的人气远没有3DS高，在日本是这样，国内也是如此，因此去游戏店，很多店甚至干脆没有存货，所以网购的可能性更大些。好在国内网店基本上都很发达，可能的话尽量找本地的可以去现场购机的。

除了实体店和网店，也有走萌购、代购或去香港购买的方式，但萌购和代购的费用都比较高，去香港买零售的也不比在大陆购买便宜，因此就近购买即可。

3 关于配备周边

Wii U因为有PAD手柄，所以必须要有贴膜，贴膜这东西如果好了可以一劳永逸，同样推荐Hori或卡登仕，同样建议店方给贴好。

值得一提的是Wii U的工作电压，上面的铭文是110，实际上国内已经有不少玩家直插220V电源了，包括主机和Gamepad，实际上都是宽频电压。当然，追求安心的话，也还是可以买个200瓦的220～110的变压器，然后配一个插排插在变压器上，这样Wii U主机、Gamepad乃至你的3DS都可以在这插排上充电了。

4 关于升级

Wii U刚发售时候，有升级时间超长而变砖的事情，原因是升级过程中关机，不过本人不到一个小时就升级完成了，原因当然是现在没有了首发时的服务器拥挤的情况。不过保险起见还是告诫大家：升级长时间卡住的解决办法：千万不能关机器，要关则关路由器，网络断开自然就会退出，下次也会继续上次的更新进度。



▲升级时如果卡住，该做的是关路由器而不是关机。

5 网络ID和任天堂俱乐部ID

《口袋妖怪大乱斗U》要在e商店购买，所以必须要搞定联网的事——上e商店必须要有网络ID，而这个网络ID是Wii U才有，3DS并没有过，所以要重新注册。

注1：网络ID不等于任天堂俱乐部ID，而俱乐部ID在注册网络ID时也是要填的。

注2：设定网络ID后，每次开机后进入登记网络ID的用户名都会要填写密码，所以自己一定要记好了。

6 e商店游戏

Wii U游戏本来就少，所以e商店也同样别指望像3DS的那样琳琅满目。本人购买《口袋妖怪大乱斗U》时仅仅3页的游戏目录，除了热门的《口袋妖怪大乱斗U》还有一些看似免费的，像《坦克！坦克！坦克！》其实是付费网游，花钱才能增加游戏时间和解锁关卡、武器、战车等；而艾鲁猫头像那个则是3DS版《MH3G》联网用的。到底值不值得下，还看各位的需要。

7 关于充值

国内充值e商店有两个途径（充值PSN也一样）：一个是VISA信用卡充值，一个是购买点卡。本人以前一直用VISA信用卡充值，去年才知道原来所用的招行VISA并不支持日元对人民币的直接交易，而是先转换成美元，而日元转美元会多收不少的手续费，所以充值的话最好先打电话问清楚是否支持日元直接兑换人民币；购买点卡的话，在去年日元汇率高涨的时候经常会出现买点卡花的钱比即时汇率换算后的钱还少的情况，不过今年日元持续走低，所以有时会发现买点卡的钱比汇率换算后要多……怎么说呢，平常心吧，无论是多是少，都差不了多少的。



明日黄花：NDS、Wii

NDS



在敲下标题的“明日黄花”四个字时，多少有些许的不舍，毕竟这是部从《口袋玩家》创刊就陪伴我们的掌机，这部创造了一代蓝海神话的掌机，在传统游戏领域也做得非常优秀，单单在《口袋妖怪》这上，就衍生出了多部，其中两部还成为了大的系列。来看看NDS的《口袋》游戏先。

对应口袋游戏

正统系列

没有一部掌机可以像NDS这样拥有两个世代的正统作《口袋妖怪》，而且从《钻石·珍珠》到《白金》，再到《心金·灵银》，然后跨越世代进入《黑·白》、《黑2·白2》，每一部作品的进化都是显而易见的。虽然两代的进化中各种要素乃至规则都衍生出各种不同，但收集、育成、通信、对战的魅力始终没有变，而这也恰恰是《口袋妖怪》留住老玩家的同时亦吸引大批新玩家的重要原因。
















《口袋妖怪迷宫》系列

《不可思议迷宫》与《口袋妖怪》的结合之系列，第一作跨了NDS和GBA平台导致画面有些尴尬；第二作完全对应NDS平台后其画面表现有了大幅提升，剧情也跌宕起伏，而《空之探险队》作为第二作的资料篇，更增加了部分NPC的新剧情使得剧情一举超越《时·暗》，在整个“《口袋妖怪》系列”中亦称得上翘楚，492种精灵、丰富的道具、新增的迷宫等更让本作成为匹敌正统作的人气大作，称之为最强衍生作并不为过。






《口袋妖怪突击队》系列

应用NDS触摸操作功能而在NDS平台诞生的一个衍生系列，这里面涉及到了一个全新的职业——突击队员，通过陀螺来与口袋妖怪心灵相通，然后一起解决问题后，再将口袋妖怪放归自然，而游戏的主角也多次在TV动画中客串。该系列在NDS平台共有三作，到《光之轨迹》，该系列无论是画面还是系统，都已经发展得非常成熟了。





口袋妖怪冲刺



几乎随同NDS首发的一款充分运用NDS触摸功能的竞速游戏，登场角色都是口袋妖怪们，除了皮卡丘和小火鸡等熟悉的精灵们外，还有刚比兽这样的第四代精灵——而当时第四代口袋妖怪的帷幕还未拉开呢。虽然游戏玩起来比较让人心疼屏幕但过程绝对是紧张刺激。

口袋妖怪方块

玩起来感觉很像NDS早期的触摸方块游戏《陨石大战》，用方块收集口袋妖怪的方式也很新鲜，而且随着游戏的进行，难度也在逐渐提升，碰到那些最终形态以及神兽，战斗起来还是颇为紧张的，另外本作还有剧情和BOSS战。



战斗！收服！口袋妖怪打字DS

以打字的方式来与口袋妖怪战斗并将之收服的一款寓教于乐的游戏，虽然看起来有些大众化，但实际玩起来会很快沉迷于游戏的紧张节奏中，BOSS战亦毫不含糊。游戏主要是对应红外线日语键盘，虽说不错但对于国内玩家来说该键盘的意义并不大，不过紧张刺激的游戏还是非常值得一玩的。



口袋妖怪+信长之野望



一公布就非常话题性的作品，因为按照玩家的思维，这款《战国无双》人设+《信长之野望》+植入口袋妖怪世界观的游戏实在想不出来该是怎样，结果等游戏出来了竟然毫不违和，战国武将和口袋妖怪共同作战、共同成长甚至共同进化，地形、距离、效果等战略要素等都一应俱全，加上丰富的角色个人篇章，使得游戏的耐玩度极高。

NDS购买

1 机型选择

NDS从2004年推出至今，共有初版NDS、NDSL、NDSi和NDSi LL四个型号，就体验来说，笔者仍然推荐屏幕最大的NDSi LL，毕竟大屏幕玩着比较爽；当然，机能关系，NDS游戏大多不像3DS那样有很多的动作细节，因此追求便携的话，NDSi也不错。NDSL时候有问题的机器比较多、屏幕也比较小，就不予考虑了吧。另外虽然3DS也可以玩NDS游戏，但分辨率毕竟不同，而影响显示效果的一大重要因素就是全屏点对点，这一点NDS无疑最具优势。



2 主机购买

话说在NDS上，任天堂并没有搞锁区限制，所以购买机器的区域版本就比较自由。后来日版《黑·白》无法在美版机器上玩也是游戏锁区而非主机锁区，加上NDS被破解得很彻底，因此完全没有锁区的顾虑，当然在这个NDS已然是明日黄花的时代，各个版本其实也都没什么汇率导致的价格上的差异，国内游戏店主要卖的也都是当年的积压。

价格上，说起来难以置信，NDSi LL新机的价格甚至不低于新贵3DS LL，而NDSi则要低得多，七八百就可以买下，而且是新的。二手的话价格浮动就大了。和3DS一样，有条件的话，NDS也尽量去实地购买挑一下为好，方法也都是看中轴、挑坏点、看色温以及屏幕是否漏光等。事实上，这些问题都集中出现在早期的NDSL上，到NDSi推出前，美版和神游版的NDSL的质量都已经相当过硬了，本人买NDSi和NDSi LL时都是挑选时一次通过——当然，还是挑选下为好。

3 正版卡与烧录卡

其实就现阶段NDS相关的硬件在国内的购买数量来说，烧录卡>正版卡>NDS主机，因为烧录卡和正版卡都可以在3DS上玩，至于能否实现点对点还真未必在考虑范畴内。先说正版卡，每作《口袋》在国内都有起码几万的正版销量，这当然得益于很多口袋玩家已经步入成年有了收入，和3DS游戏一样，正版NDS游戏也推荐网购，货比三家后加上快递费，觉得合适买下即可。《黑·白》和《黑2·白2》尚有新游戏，而之前的第四代的新货就很少了；值得注意的是，还有些卖30多元的中文的《口袋》，这些都是盗版，不要图便宜没把钱花正地方哦——要中文的盗版的直接烧录卡伺候了。

然后说烧录卡，就国内的状况来说，在有破解的情况下实现100%正版是完全不现实的，NDS时代的烧录卡众多，便宜的10元钱，贵的接近200，但烧录卡也绝对是一分钱一分货，以最贵的DSTWO来说，在游戏支持方面是绝对给力的，即便在3DS机器上，也可以通过升级固件来继续运行其NDS游戏，不差钱的话就买DSTWO，会非常省心，对了，像DSTWO这种烧录卡，也要配TF卡的，别忘了购买哦。



4 周边选择

NDS系列主机的周边选择和前面说到的3DS基本一致，原装贴膜+宁松勿紧的包，以及220V的电源或220～110V的变压器，而在周边共享方面，3DS LL与NDSi LL的包的容积还是有所不同的。此外NDSi、NDSi LL、3DS、3DS LL的电源也都互相通用。

5 模拟器

说完了主机、正版、烧录卡，这里也说说模拟器，模拟器作为可以直接在某些设备上运行其他游戏ROM的软件，还是很受欢迎的，除了免费，方便截图这点连笔者这等《口袋》正版玩家也得用。这里就来说说不花钱的模拟器吧。

No$GBA和DeSmuME

在NDS破解早期，各种模拟器惯例地出现很多，但最牛的是No$GBA，看名字就知道是GBA模拟器出身，但GBA时代有VBA光芒四射把它给掩盖了，所以有些郁郁不得志，不过NDS时代，作者却不断将其完善最终脱颖而出。然而这个本该可以大有作为的模拟器，却在2008稳定的2.6a版发布后停止了更新，很快，面对众多新的游戏，No$GBA可就都显得力不从心了，比如《空之探险队》便无力运行，而《心金·灵银》则需要专门改过的模拟器。一直到今年5月，开发者才在主页上发布了No$GBA的最新版2.7，但只是公布没有下载，开发者指出这次要收费，钱给多少随意但不再免费，然后……就没有下文了。



▲No$GBA的改进版No$Zoomer，屏幕显示的选择增加了。

其实，先不说No$GBA的模拟器收费本身已经违背破解的共享精神，在No$GBA淡出后这整整5年，NDS模拟玩家也没有因为其停止开发而断了粮，原本因为占用资源大而备受限制的模拟器DeSmuME在自身的一次又一次更新以及电脑硬件技术进步的双重作用下，早已成为NDS模拟玩家中的主流模拟器，到今天2013年DeSmuME已经接近完美，这个时候5年前的东西来个更新还收费，有人理睬都怪了……

以上是NDS模拟器的发展简述，说说这两个模拟器的优点和缺点吧。先说No$GBA，该模拟器的一大好处就是节省内存，连512M内存的电脑也照样效果全开跑得起来，缺点就是2.6a以后便停止更新，后续的支持无力；而且作为模拟器，即时存档功能到最后都没能实现，也不得不说是个缺憾。



▲目前最好的NDS模拟器DeSmuME。

而DeSmuME，缺点已经说了就是比较耗资源，但这些年电脑硬件技术的发展使得这个缺点基本上可以被无视了，而且也有简化的版本出现，算是进一步回避了这个缺点。而优点首先就是支持游戏多，新游戏基本上都可以直接运行；而且即时存档功能完善，对于《口袋》这种需要抓低收服率神兽以及凹个体的游戏，即时存档功能还是挺给力的。不过DeSmuME的游戏倍速功能一直是形同虚设，不像No$GBA那么明显，但是对《口袋妖怪》来说，这个倍速功能本来就是可以无视的。

nds4droid

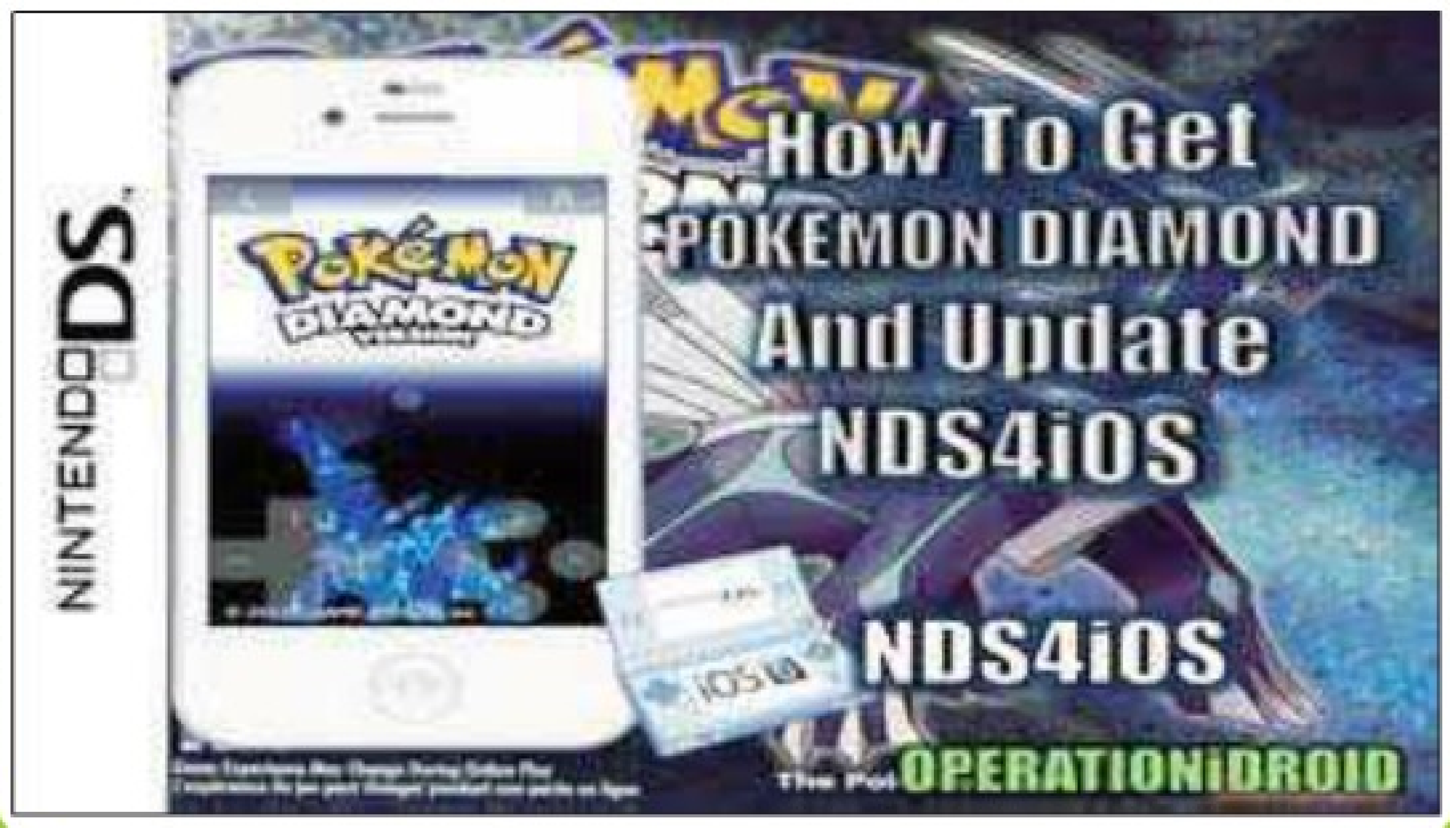
安卓的NDS模拟器，也已诞生好几年了，刚出来时这模拟器基本就是摆设，毕竟电脑跑模拟器来往往都有拖慢，不用说手机。而这些年智能手机还在继续发展，机能也在增强，现在能跑起来这模拟器的安卓手机自然也就更多了。



■和大多数模拟器一样，游戏按键为触摸虚拟。

nds4ios

与左面那个模拟器同属一家，平台换成了iOS。由于iOS对应的机型都是苹果的不像安卓的那么杂，所以运行性能也比较好统计，最新的版本在iPhone5上测试时速度有明显的提升，但是依旧没有L键和R键。而游戏上大多也只能运行而无法存档。和nds4droid一样，待完善的余地还是很大。起码在现阶段，想随时随地地完美体验NDS游戏，还是老老实实地选择NDS或3DS吧。



Wii



和NDS平行的Wii是任天堂上一代的家用机，用电视遥控器的原理实现体感操作是该主机的一大特色，并在此操作基础上推出了一些列特色游戏，让Wii以落后了一个世代的机能将X360和PS3远远甩在了后面。虽说和NDS同玩异质概念，但传统游戏也不少，其中当然也包括早已加入任天堂大家庭的《口袋妖怪》。

对应口袋游戏

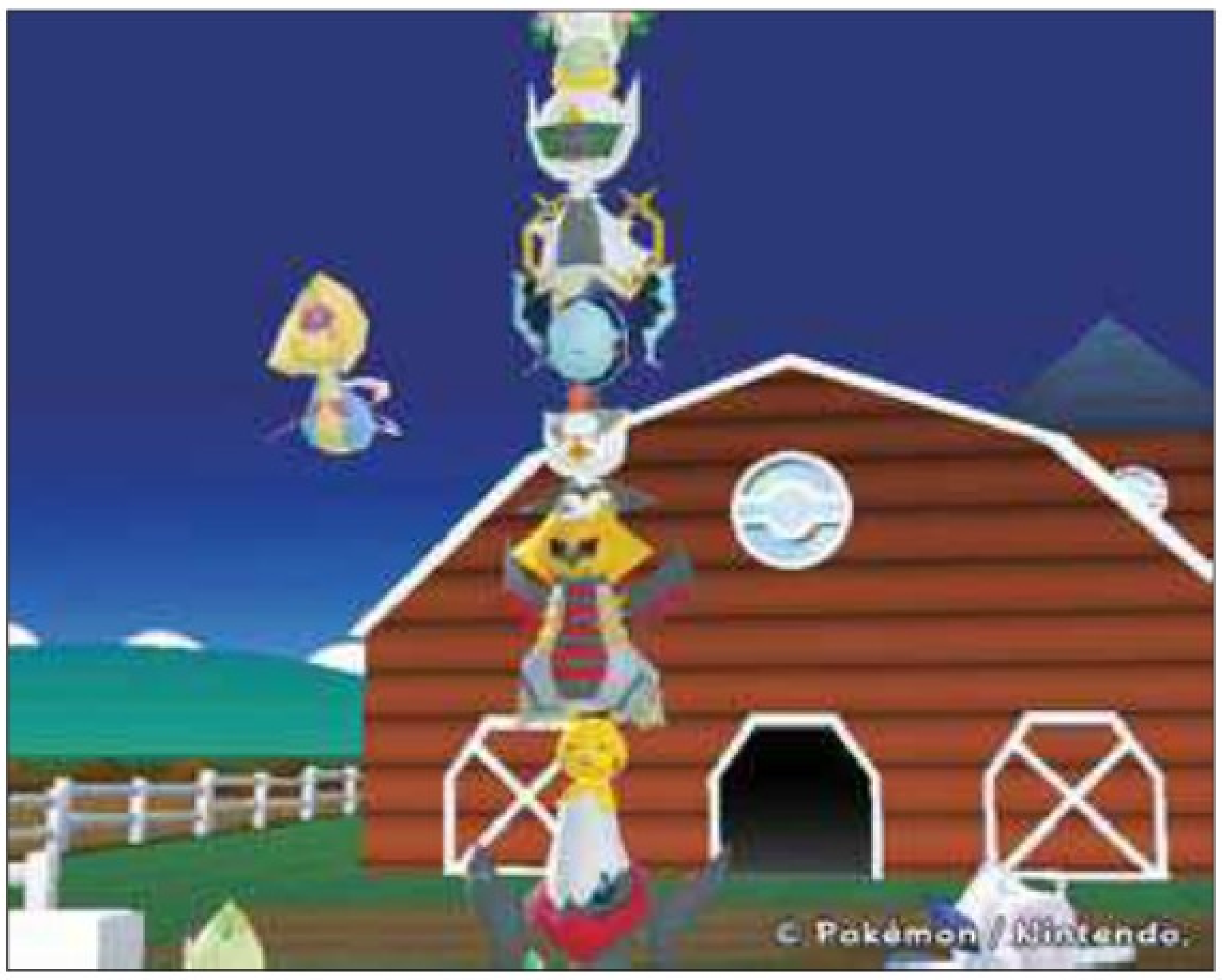
口袋妖怪 战斗革命

该作是“《运动场》系列”和《竞技场》的续作，以口袋妖怪们的大魄力战斗为卖点，也有一定的关卡和剧情设定，还可以将NDS版中的口袋妖怪传过来对战。相比于NGC版的《竞技场》，本作除了画面加强，近身攻击时冲到对方近前施以攻击也是一个进步。



口袋妖怪牧场

Wiiware的下载游戏，把本身就很Q版的口袋妖怪们进一步Q化后集中在牧场里的休闲游戏，游戏本身没什么内容，纯粹是看各种口袋妖怪们卖萌的，比如忽然看向玩家、或者玩叠罗汉什么的。在《白金》发售后本作也进行了诸如支持基拉帝纳原始形态、塞伊米天空形态等的更新。该作的形象对日后多款《口袋》衍生作品有重大影响。



《口袋妖怪不可思议的迷宫 前进！》系列

这个系列也是在Wiiware上提供下载，共有《炎之探险队》、《光之探险队》和《岚之探险队》三个版本，虽然也是迷宫冒险，但造型却采用了《口袋妖怪牧场》那种风格而非《空探》风格。而这种造型带来的一个有趣的系统，就是战斗中来叠罗汉攻击。这个创意显然来自于《口袋妖怪牧场》，虽然没能在“《口袋迷宫》系列”最新作《伟大之门与无限迷宫》中登场，却在“《口袋妖怪大乱斗》系列”里发扬光大……



乱战！口袋妖怪大乱斗

“《口袋妖怪》系列”的首款动作游戏，口袋妖怪们全部化身为玩偶，一定概率倒下的玩偶拾起后会成为我方的同伴，还有超大体型、攻击力也超高的BOSS……玩起来相当有趣，后来成为了一个精彩火爆的系列。



《口袋公园》系列

Wii平台少有的正常比例而非Q上加Q的《口袋妖怪》，该系列同样是动作类型，不过玩起来解谜要素也不少，和打得热热闹闹的《大乱斗》不同，该系列更倾向于A·AVG，而且3D风格下的口袋妖怪也都给人以圆鼓鼓的感觉。该系列在Wii上共有两作，分别是《口袋公园Wii皮卡丘的大冒险》和《口袋公园2 超越世界》。





Wii的购买

1 关于机型

Wii有普通机型和不久前推出的Wii Mini两种，后者虽然价格便宜但取消了大部分功能，包括网络功能——连网络功能都没了，让我们如何去购买那些付费下载的《口袋》游戏？所以要买机器，别犹豫，就买普通机型。

2 主机购买

如今的Wii已经被破解得十分彻底，而官方也不再进行版本更新，因此买来后基本上就是一劳永逸，而且和早期不同，现在的实机往往和Wiifit、硬盘等配套出售，硬盘里也是各种的Wii游戏的ISO文件。购买时主要是防止原装手柄被掉包——其实区分很简单，原装手柄后面有胶贴，而且赠送皮套。事实上从3DS发售后任天堂全力供足3DS资源后，Wii便受到了冷落继而退场，国内的销售也大不如前，因此在今天这个情况下商家也未必会在这上坑玩家，不过留个心眼总归是好的。



3 周边选购

Wii本身的零件就多，而周边也很多，诸如枪托、球拍什么的，说实话感觉一般。想全身协调健身的话WiiFit也不错，而且据说这板子足以承受300斤的大胖子。当然，最推荐的周边还是Motion Plus，也就是俗称的“大屁股”，接上手柄后体感识别直接变为全3D而且精度极高，玩《口袋》之余试试《Wii sport 度假胜地》会相当沉迷于这种游戏体验的。



▲Motion Plus很不起眼，但能让体感游戏的体验度连升三级。

4 正版、盗版与硬盘

“《口袋妖怪》系列”在Wii上只有三作为光盘版，正版价格也都200不到，还是很便宜的。而由于Wii破解得早，所以市面上还能买到5元的盗版盘——说隐晦点就是散装盘。

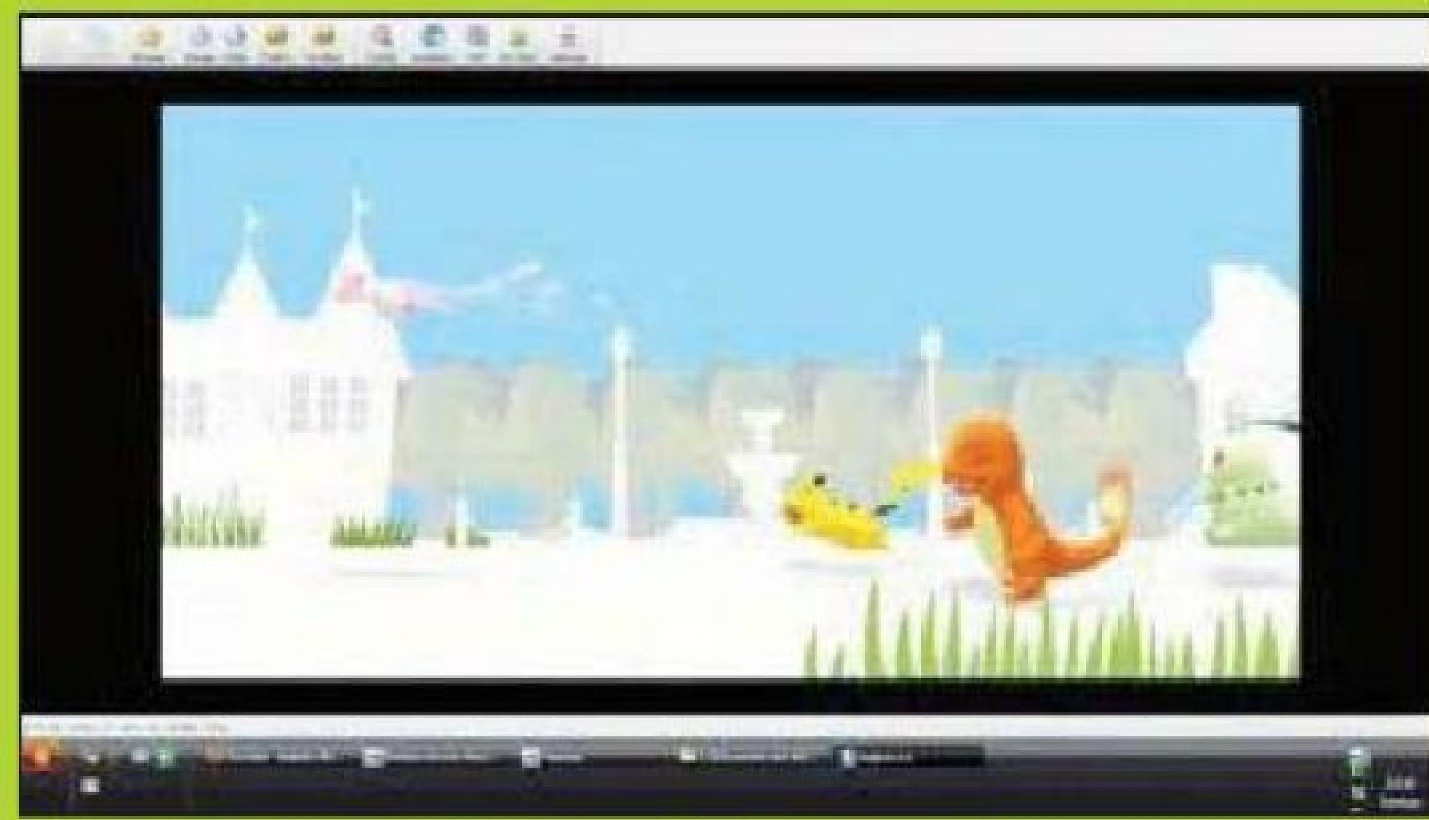
不过现在Wii很久不更新系统了，因此现在对于国内的免费玩家来说，硬盘才是最经济实惠的，一般来说自己去电子市场、数码城买USB 2.0硬盘即可，而刷机器、拷游戏这些则可以在买机器时让商家代劳，当然也可以从商家那直接买拷好游戏的硬盘，不过游戏店卖的往往都比较贵……



▲从价格上可以很明显地区分盗版、二手正版和全新正版。

5 模拟器

在Wii早已退出历史舞台的今天，Wii的模拟器也已经很成熟了，其中Dolphin版早先是NGC模拟器，由于优化得好，已经可以在大多数的中档配置的电脑上全速模拟了，直接打开ISO文件来游戏。而操作上除了对应键盘鼠标，也同样支持Wii的手柄来进行体感操作，加上模拟器本身的画面渲染，某种意义上说模拟后的画面甚至超越了实机。不过要注意的是，下载的Wii游戏很大可能性是WBFS格式，这个格式是用来拷硬盘的，用模拟器的话需要用Wwbfs中文管理器等软件给转成ISO才能运行。



朝花夕拾：从前的主机和掌机

GB家族掌机

这里笔者非常不负责任地把包括GB、GBC和GBA三个不同时代的GB家族掌机都放在一起来说。论可玩的游戏来说，从系列起家的初代四色版到后来用无数细节征服玩家的《宝石》，《口袋》游戏的阵容还是相当大的，尤其是从《红·绿》到《火红·叶绿》，简直称得上是一个时代的轮回。但是毕竟都是上上时代甚至更久远的主机，除非为了收藏，否则为玩老游戏买老机器真心不值当，下面这些游戏想买全新的基本上不用指望，而GBA时代的烧录卡如今也已大多数阵亡……

对应《口袋》游戏

这部分实在太多，而且基本都在以前的“《十五周年》系列”专题里有介绍，这里就不细说了，列些封面，大家见谅……



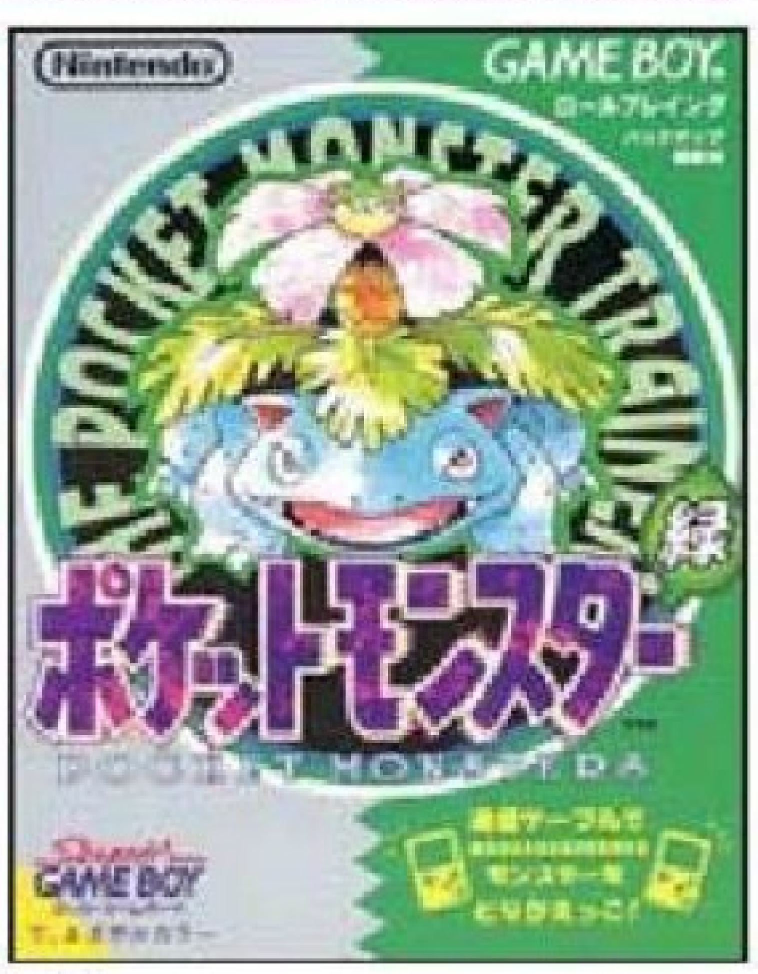
▲蓝



▲黄

GB





▲红·绿

GBC





▲金·银



▶水晶



▶口袋妖怪弹珠台



▶口袋妖怪方块





▲《口袋妖怪卡片游戏》系列

GBA





▲红宝石·蓝宝石





▲火红·叶绿



▲绿宝石



▲口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石



◀口袋妖怪不可思议的迷宫赤之探险队

旧掌机的购买

1 版本和购买

相对来说最近的掌机就是GBA了，GBA有初版、GBA SP和GBM三个版本，最后的GBM走的是和如今的LL截然相反的微型路线，说实话有点过小了；其实除了这三个版本，北美和中国大陆还都发售了加亮版的GBA SP，想玩游戏的话这个倒是最推荐的，加亮版GBA SP和GBM都可以买到过去库存的新机器，全新的300多，二手的则100左右。

而GBA再往前，那就纯粹是收藏了，玩惯了自带光源的背光屏幕后，再玩回需要调整外光源照射角度、屏幕本身也不大的GBC、GB，真的很难适应，新机器也没有，喜欢收藏的话，可以搜索个成色新、价格合适的二手机器买。



■GBM和NDSi LL走的是两种完全相反的极端。

而如今购买以上机器的收藏意义远大于实际游戏意义，所以周边什么的也不那么重要了，不过行货的220V变压器还是推荐买一个，即便是不玩，主机也该半年充一次电的，如果有GBM和GBA SP那么还可以买这两款机器的双用充电器。

2 模拟器

好吧，这个时代来怀旧那些老游戏的话，模拟器的确是最合适的，而且随着智能手机的发展，模拟器也已不再局限于PC，通过智能手机亦能实现随时随地地重温经典了。

VisualBoy Advance

非常经典的PC用GBA模拟器，支持手柄、画面渲染、即时存档、加速、截图甚至视频录像，可以说具备了一款模拟器该有的任何一项功能，除了GBA游戏，该模拟器同样支持GB和GBC游戏，非常给力。惟一的不足是最终也没能支持“《FC Mini》系列”，不过这对口袋玩家来说，没有任何影响。



My boy/GpSphone





My boy是安卓平台的GBA模拟器之一，目前来说亦是在人性化和游戏兼容度以及稳定性上表现最出色的模拟器，同样也支持快进，音质上的还原亦是非常出色，想随时随地在安卓上重温GBA游戏，该模拟器绝对是首选。GpSphone则是iOS的GBA模拟器，而且是惟一的一款GBA模拟器，模拟的效果也相当不错。

GBCoid/GBC.EMU





这两款软件分别是安卓和iOS平台的GB、GBC模拟器，稳定性和游戏支持度上的表现都堪称完美。

GpSP、RIN GB/GBC





这两个模拟器分别是PSP的GBA模拟器以及GBC、GB模拟器，作为一代模拟神器的PSP，对三款主机的模拟效果没得说，其中RIN GB/GBC更有倍速功能，性子急的可以试试。

N64、NGC



这两部主机和上面GB家族一样，都是上上代甚至更久远的机器，不过是家用机。比起掌机平台上的正统作品，家用机的就显得比较边缘化了，尤其是“《运动场》系列”和《竞技场》完全就是在打3D格斗的牌。不过NGC的两作正统作——《竞技场》的RPG模式和《XD》还是相当给力的，没错，RPG类型，登场精灵和《红宝石·蓝宝石》以及《火红·叶绿》互补。

对应《口袋》游戏

N64





▲《口袋妖怪运动场》系列



◀口袋妖怪快照



▲你好皮卡丘



▶口袋妖怪方块传说

NGC



▲口袋妖怪竞技场



▲口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚



▲口袋妖怪盒子 红宝石·蓝宝石



▲口袋妖怪频道

N64和NGC的收藏购买

1 主机购买

两款家用机都没什么版本区别，而且作为老版的机器，和前面GB家族的掌机一样，即便买来收藏意义实际上也大于实际游戏的意义。N64的二手



▲国内的网店就可以购买到很珍稀的限定主机。

机器一般在200～400，皮卡丘限定版这种特别限定的机器会在800以上。NGC则有部分店家仍有压箱底的库存，价格在650～850之间，更多的也是二三百的二手货，此外还有绑定GBP的套装，二手价格在400多，由于是官方的把GBA游戏转到电视上玩的设备，有闲钱的话不妨也买来收藏。

2 游戏购买

先说N64，是部并不算成功的主机，而不成功对于盗版商来说就等于无利可图，因此是任天堂游戏机中少有的没有盗版游戏的（另一个应该是更惨的VB了），正版二手N64游戏中，单独游戏的10多元就能买下；说明书、包装盒这些都全的（所谓的说箱全）则要七八十。

NGC虽然境况比N64还糟，但在末期还是遭到了破解，但现如今NGC的正版二手游戏也都是十几元几十元，盗版盘在价格上便没有了优势因此除了个别实体店有压箱底的外、大多数地方已经绝迹。而且和N64不同，因为载体是光盘，二手NGC游戏起码包装盒都是在的。



3 周边配置

N64推出过大陆行货版——神游机，但游戏极少，所以口袋玩家真想收藏一台的话还是日版的为好；同样，NGC也是日版的在国内最为普遍。而无论是N64还是NGC，只要是日版机器，都需要一个220～110的变压器，瓦数同样是200～300瓦为宜，还可以给其他窄110V电压日版的家用机和掌机用上。

4 模拟器

和掌机不同，家用机直接在电视上运行的效果并不比在显示器上用模拟器运行差——当然了，作为标清游戏机，放高清电视上效果都不怎么样……

Project 64

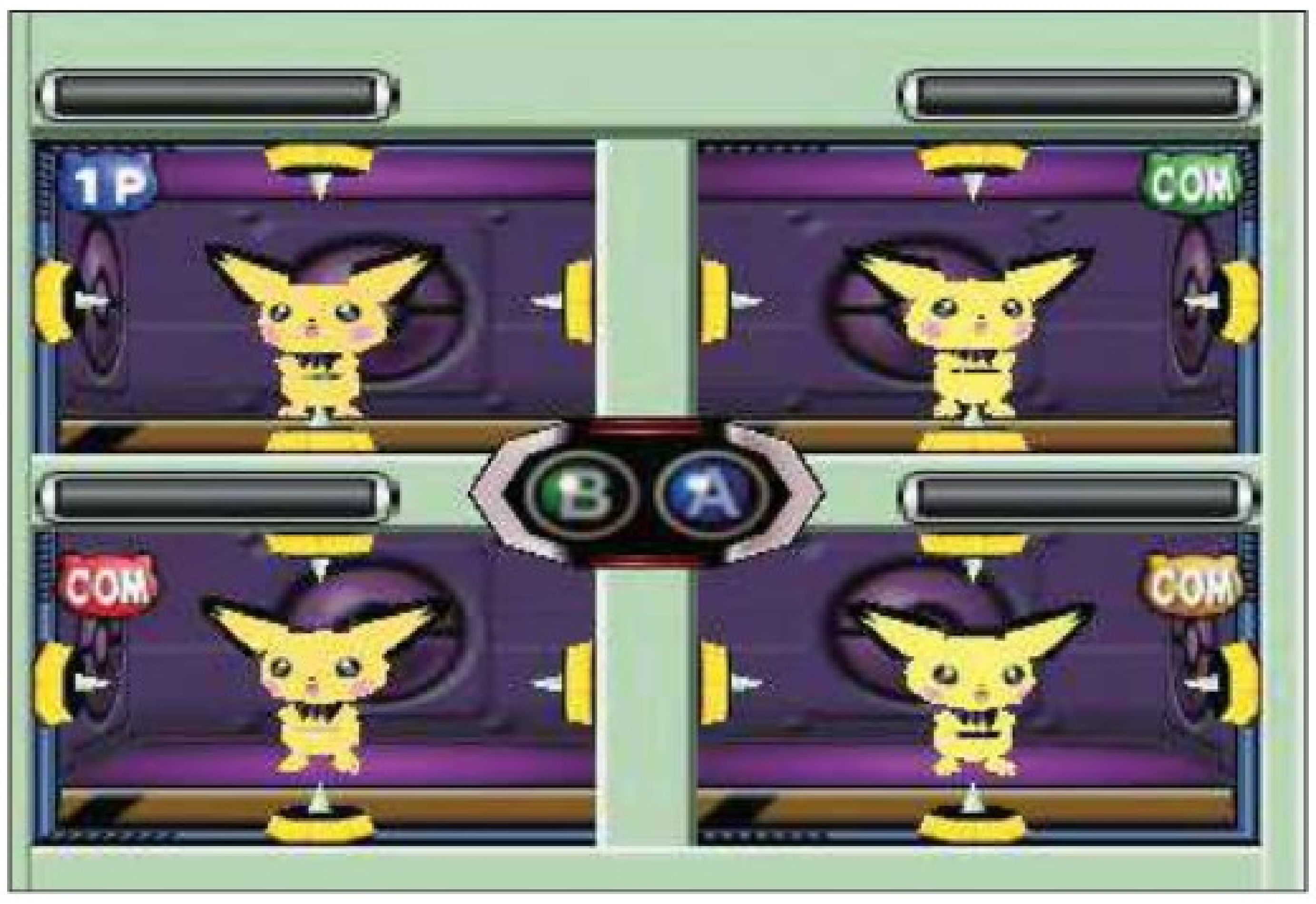
PC平台的N64模拟器，也是目前最好的N64老牌模拟器，对N64游戏的兼容性极高。



deadalus

PSP的N64模拟器，PSP能模拟N64当时也造成不小的轰动，而随着版本的一次又一次更新，到R15版虽然声音模

拟依旧不佳，但已经能模拟大部分N64游戏了。



N64iod

安卓平台的N64模拟器，支持度尚可，但玩一些游戏如《纸片马里奥》汉化版时还是会闪屏。



n64iphone

顾名思义，iPhone的iOS平台的N64模拟器，同样有待完善之处……



►n64iphone的按键虚拟界面还是经典的NES风格。

Dolphin

NGC模拟器，前面的Wii的模拟器也是叫这个名字，而且Wii的模拟器恰恰也是在该款模拟器的基础上开发出来的，而现在的版本，都是同时支持Wii和NGC游戏的。



说在最后

关于玩《口袋妖怪》游戏的各种主机、模拟器都说完了，其实除了以上，还有我们大家都非常熟悉的在线对战软件PBO、PO这些，其中PO更有手机版实现了便携，不过我们这篇专题着重讲述游戏故没有提及这些对战软件。至于其中的模拟器、游戏等的下载，由于笔者所写仓促未能收集全，故也只有劳烦各位上网搜索关键字了。关于破解什么的敏感话题，笔者就一句话：大家当年都是玩盗版入门的，没什么回避的，但是在经济条件允许的话，还是希望各位能支持一下《口袋》的正版吧。

www.doolard.com

木之实的故事

——树果原型小揭秘13

本辑我们将为大家介绍的三种树果的现实原型都非常有特色，具体是哪两种水果，下面我们就来看一下吧。

No.40 冰迦果（ヤチェのみ）

第40号树果冰迦果的果实长度为13.5厘米，硬度为很硬，味道为酸涩，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的冰属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。冰迦果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“冰迦果的涩味与酸味很好地调和在一起形成了清爽的口感，如果冰镇一下会变得更美味”。


▲冰迦果


■冰迦果的成长过程

“チェリモヤ”是日语中“凤梨释迦”的意思，也就是英语中的“Cherimoya”，取其词头词尾的假名就成为了冰迦果的日文名称“ヤチェ”，所以冰迦果在现实中的原型也就是凤梨释迦。

凤梨释迦是属于木兰目番荔枝科番荔枝属的半落叶性小乔木，又名翡冷翠、蜜释迦等，它植物学上正式的学名应该叫作毛叶番荔枝或者南美番荔枝。凤梨释迦是喜温怕冷的植物，所以在国外主要分布在南北美洲和非洲的一些热带国家，而在国内则主要分布于云南、海南及台湾等地，其中以台湾的产量最多，质量也最好，所以凤梨释迦和莲雾一起并称为台湾的两大特色高档水果。



凤梨释迦是一种由人工杂交育种而成的果树，它是由美国佛罗里达州农业试验所在1908年用原产于南美洲安地列斯高海拔山区的冷子番荔枝和广泛分布于世界各热带及亚热带地区的土种番荔枝杂交培育而成的，这种杂交种因为具有聚合果更大、肉更厚、汁更多、味更甜、籽更少等优势，所以在育种成功后就马上被推广到了南美洲、北美洲的各个国家，以后又陆续被引进到非洲的北部地区、亚洲的中东地区、欧洲的地中海地区以及大洋洲的澳大利亚岛。

大约在1965年前后，台湾的农业工作人员是从以色列引进了凤梨释迦，台湾的农业工作人员在品尝了这种释迦果后觉得其口味比普通的释迦果更佳，而且果肉里还带有一丝凤梨的风味，所以就给这种新品种水果取名为“凤梨释迦”。

凤梨释迦一般在每年的4～9月份开



花，花期约100天后果实成熟，果实的盛产期是7～9月。它的果实比较娇弱，在高温且阳光充足的环境下生长最为适宜，一旦碰到阴雨绵绵的天气，果实就会因为土壤过于潮湿而产生裂果的现象。成熟的凤梨释迦果实的个头比一般的释迦果要大很多，单个果实的重量基本都在500克以上。果实的形状呈球形，上面还有很多突起的鳞目，很像佛像中佛祖释迦牟尼的头部，果实颜色是浅绿色的。凤梨释迦乳白色的果肉糯嫩纯甜，软滑爽口，甜酸适中，如果在吃前放在冰箱里冷藏一下的话味道会变得更加清爽美味，让人有一种仿佛是在吃水果冰淇淋的错觉，所以也被誉为“果树上的冰淇淋”。另外在凤梨释迦的果实内还含有少量的黑色种子，大小和豆子差不多，由于番荔枝类植物的种子具有杀虫作用，所以也可以将其加工成杀虫剂使用。

凤梨释迦纤维含量较高，能有效地促



进肠蠕动，起到清理肠胃的作用。它的维生素含量也很高，可以及时补充人体对维生素C的需求，能有效地避免由于维生素C缺乏而引起的牙龈肿胀、肌肉疼痛、轻度贫血等症状。凤梨释迦还是很好的抗氧化水果，能够有效延缓肌肤衰老，美白肌肤。虽然凤梨释迦等番荔枝类的果实名字里也带了个“荔枝”的字样，但并不像荔枝那样容易使人上火，反而有清热去火、消暑解渴的功效。

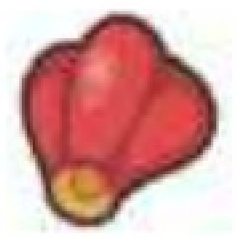
现实中的凤梨释迦是绿色的，而游戏



中的冰迦果则是蓝色的，不过凤梨释迦这种水果的特色就是冰镇以后口感更好，所以设计成蓝色以后的果子看上去反而更加美味了。

No.41 麻雾果（ヨプのみ）

第41号树果麻雾果的果实长度为7.7厘米，硬度为软，味道为辣苦，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的格斗属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。麻雾果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“在麻雾果的果肉中含有产生发热效果的成分，所以也能使冰冷的心变得温暖起来”。



▲麻雾果



■麻雾果的成长过程

麻雾果的日文名称“ヨプ”是将“チョンプ–”一词简略化后得来的，“チョンプ–”是日语直接从泰语中音译而来，是“莲雾”的意思，所以麻雾果在现实中的原型就是莲雾。





莲雾属桃金娘目桃金娘科赤楠属的常绿小乔木，因为它的形状看起来像一个莲座，所以得名“莲雾”，其他还有天桃、水蒲桃、洋蒲桃、紫蒲桃、爪哇蒲桃、水石榴、辈雾、琏雾等多种别称。莲雾主要生长于温暖湿润的热带和亚热带地区，就国外来讲，主要是分布在东南亚的泰国、马来西亚、印度尼西亚、菲律宾等地；国内则主要分布在海南、福建、广东、广西等南方省份及台湾地区，其中尤其以台湾地区种得最多，品质也最好，台湾的莲雾同凤梨释迦一起并称为台湾两大特色高档水果。

莲雾原产自东南亚的马来半岛和安达曼群岛一带，在17世纪时，由荷兰人把

它扩散到了泰国、缅甸、柬埔寨一带，再以后又把莲雾带到了台湾岛上。台湾的莲雾最开始一直是作为庭院观赏树木来种植的，数量也不多，只在岛上各地的农家庭院和部分果园里零星栽种。直到最近几十年，由于对品种及栽培技术加大了研究力度，再加上新型的催花药剂“速灭松”在20世纪70年代问世，使得莲雾的品质和产量都有了很大的提升，终于使原本对果农来说可有可无、只用来作为绿化点缀的莲雾树一下子晋升为台湾最重要的经济果树之一，目前台湾的屏东是岛上最有名的莲雾产地。



莲雾树的树高一般都在3米左右，在热带地区，每年的3～4月是它开第一波花的季节，在5～6月时果实就可成熟；然后到了7月下旬以后又会开第二波花，至9～10月果实再次成熟；从11月份一直到次年的1、2月份还会有第三波的开花结果期，可见莲雾也是一种非常多产的水果。而且像台湾的很多果园还对栽培的莲雾实行了产期调整，这样莲雾树每年就可以达到4～6次的开花结果，亩产量达到4000～5000公斤。

莲雾的果实重量通常为70～80克，果实呈钟形，果色鲜艳夺目，根据不同的品种，可分为乳白色、青绿色、粉红色、深红色、暗紫色等。莲雾的果皮上有一层自然带光泽的果腊，内部的果肉呈海绵质，水份含量多，还带有点苹果的香气。









▲各种颜色的莲雾

莲雾不论是买的时候还是吃的时候甚至是保存的时候都有不少讲究。在选购莲雾时，除了要注意颜色之外，从外形上也可以识别其成熟度——莲雾的底部张开越

大表示越成熟。但莲雾的底部比较容易藏有脏东西，所以在清洗时要先用水把底部冲洗干净，略泡些盐水后再吃会更卫生。同时，在吃莲雾的时候要记得千万不要把果子剖半，而是要慢慢地从尖端开始咬起，咬出清脆声响，这样才会越吃越甜，若是将莲雾剖开切片来吃就丧失了美好的风味了。由于莲雾的保质期较短，所以在存储莲雾时可以先用纸把果实包起来，然后装入塑料袋里，再放进冰箱冷藏柜里冰藏。这样做主要是为了延迟莲雾水份的流失，尽可能地延长莲雾的保存时间。

莲雾最普遍的吃法就是上面所说的生吃，然除此以外也可以榨成果汁、制成水果罐头或者做成脱水蜜饯等。另外莲雾还能做成菜来吃，可以将鲜虾仁和莲雾配在一起做成冷盘，也可以用莲雾切片放盐水中浸泡一段时间后连同黄瓜片、胡萝卜做炒菜，还可以将莲雾和五花肉搭配酸醋、冰糖做成酸甜可口的水晶咕噜肉来吃。

莲雾是一种可治多种疾病的佳果，它富含丰富的维生素C、B2以及钙、镁、硼、锰、铁、铜、锌、钼等微量元素，还含有大量的水分，对皮肤有很好的保养作用。莲雾喜温暖、怕寒冷的特性也使得它成为一种微碱性的水果，所以也可以用它来调节人体胃肠的酸碱度，而且还具有开





▲用莲雾做的菜。

胃、爽口、利尿、清热以及安神等食疗功能。泰国民间有吃莲雾清肺火之说，人们习惯用它煮冰糖来喝，把它视为去热化痰的佳果。

虽然麻雾果和莲雾的果色都是红色的，不过现实中的莲雾是甜味的，而游戏中的麻雾果却是辣味的，所以在麻雾果的设定里应该也融入了一些辣椒的元素，因为辣椒的果实同样也有红色的。

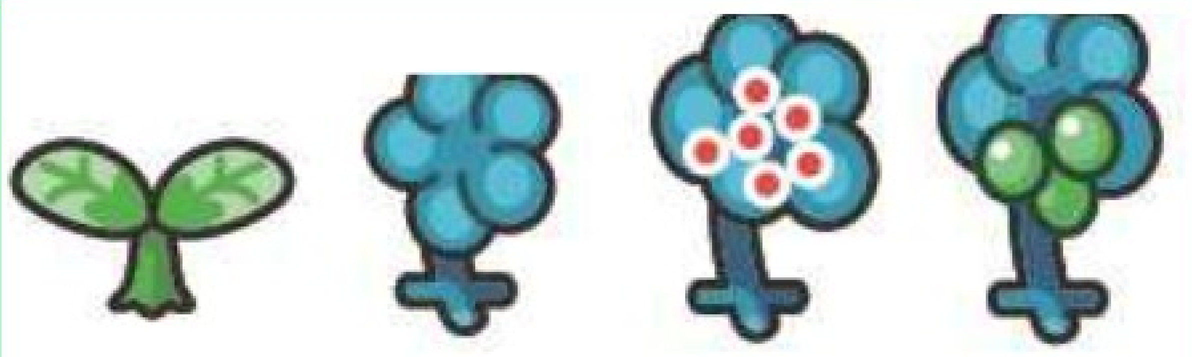
No.42 通木果（ビアーのみ）

第42号树果通木果的果实长度为9厘米，硬度为硬，味道为涩酸，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的毒属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。通木果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“外侧是鲜艳的绿色，但是打开来看的话里面满满地都是苦涩的

黑色小果”。



▲通木果



■通木果的成长过程

“アケビ”是日语中“木通”的意思，所以通木果在现实中的原型同样也是木通。

木通是毛茛目木通科木通属的落叶木质缠绕藤本植物，别名通草、附支、丁翁、丁父、葍藤、王翁、万年、万年藤、燕覆、乌覆等，木通的根、藤、果实都可作药用，不过我们所称的中药中的“木通”最主要的还是指它的木质茎。木通的植株幼枝为灰绿色，有纵纹，叶片为掌状复叶，每片叶子有3片或5片的小叶。花为短总状花序腋生，花单性，雌雄同株，花序基部着生1～2朵雌花，上部则是密而较细的雄花。木通是东亚特有的一种植物，分布于亚洲东部的中国、日本和朝鲜等国家，尤其在中国境内数量最多，遍布于江苏、浙江、江西、广西、广东、湖南、湖北、山西、陕西、四川、贵州、云南等地。



木通原产于中国，它是一种传统的中药材，性味苦、凉，常与生地黄、甘草、竹叶等配合使用，对多种致病真菌有不同程度的抑制作用，可以起到消炎、除湿、



▲木通果实

镇痛的功效，在中国已经有1500年以上的使用历史了。木通在古代医书中较早的记录见于南北朝梁代陶弘景所编著的《本草经集注》一书，书上是这样记载这种药草的：“通草，今出近道，绕树藤生，汁白，茎有细孔，两头皆通，含一头吹之，则气出彼头者良。或云即葍藤茎。”自南北朝以后，历代的多种古籍医书上也都有关于木通的记载，如唐代《唐本草》：“通草，大者径三寸，每节有二三枝，枝头有五叶，其子长三四寸，核黑瓤白，食之甘美。南人谓燕覆，或名乌覆，今言葍藤，葍覆声相近尔。”宋代《本草图经》：“通草，生石城山谷及山阳，今泽潞、汉中、江淮、湖南州郡亦有之。生作藤蔓，大如指，其茎干大者，径三寸，每节有二三枝，枝头出五叶，颇类石韦，又似芍药，三叶相对，夏秋开紫花，亦有白花者，结实如小木瓜，核黑瓤白，食之甘美。”明代《本草纲目》：“今之木通，有紫白二色，紫者皮厚味辛，白者皮薄味淡，<神农本草经>言味辛，<别录>言味

甘，是二者皆能通利也。”古书上对这种植物观察得相当细致而且确切，可见古人对于木通的植物学特征和医学功效早已经相当熟悉了。



▲五叶木通



▲三叶木通

木通的品种可分为五叶木通、三叶木通和白木通，三者的主要区别为：五叶木通主产于华东地区，每张叶子上都有5片小叶片，叶片形状为倒卵形或椭圆形，长3～6厘米，这是最普遍的一种木通，是该类植物的标准种。三叶木通主产于浙江一带，每张叶子上有3片小叶片，叶片形状是卵圆形或长卵形的，长宽之间的长度差距较大，叶片边缘浅裂或呈波状。白木通主产于四川等地，它是三叶木通的一个变种，所以外形也和三叶木通比较相似，不过它的小叶是全缘的，而且质地也相对较厚。木通的花期是每年的4～5月，果熟期则是8月左右，到了9月就可以进行采收了。木通的果实是一种肉质的浆果，可以拿来当水果生吃或者用来炒菜。果实形状为椭圆形或略呈肾形，长度约8厘米，直径2～3厘米。成熟的果实



▲白木通



▲木通的花



▲木通的茎干



▲木通切片

颜色是紫色的，并且沿腹缝线果实会自然地裂开，露出其中的黑色种子，这种种子还可以用来榨植物油。另外，在采收完果实后，人们还会截取木通的茎部，把它刮去外皮阴干后就成了一味中药了。

通木果和木通除了在颜色上一个是绿色一个是紫色之外，其他在造型等方面还是非常接近的，尤其是果实的开裂口也在游戏中很好地表现了出来，从这里也可以看出游戏制作者在细节上的用心。



口袋妖怪17年（番外篇）

《放送局》动画

上辑我们介绍完了整个超世代的动画，这辑我们来介绍的，是既不属于超世代也不属于之前的某个篇章，而是独立出来，甚至连固定的主角都没有。这套动画来自于《口袋妖怪放送局》，之后还专门推出了DVD版，这次我们一起来回顾品鉴“《放送局》系列”的动画。

文/拔凉的卡布奇诺 编/马修

《放送局》和《放送局》动画

2002年10月15日，综艺节目《口袋妖怪放送局》（周刊ポケモン放送局）在日本东京电视台开始热播，截止到2004年9月28日，期间共播出91回。2002年末，当《口袋妖怪超世代》在东京电视台开播以后，这个节目中也开始陆续播放20集的《口袋妖怪》原创动画，交待主角小智以外的其他一些角色们的生活，并且于2004年开始发售《放送局》动画的合集DVD，总共4张。其中第2和第4张DVD中各包括4集短篇故事，长度为半集正常动画，两集合为一集，共16集，而这里我们也以DVD版的顺序为准。

非连贯的剧情

相比于其他成系列的动画，《放送局》动画之间很少有彼此联系的，大多是独立存在，虽然缺乏连贯性，但剧情简短精悍一气呵成，看起来也是一种非常新颖的感觉呢。

无固定的主角

《放送局》动画不仅是剧情之间很少有联系，主角也没有固定的，当然，这些主角也都在正篇中登场过，有作为二号三号主角的小霞和小刚，有留在大木研究所的小健、小智的劲敌阿弘、热爱棒球的奈奈甚至火箭队等。除了这些人物，还有直接以口袋妖怪作为主角的……

口袋妖怪们的故事

嗯，没错，有众多口袋妖怪们演绎的故事，可爱的皮丘、玲珑猫、利利鼠等各种小可爱都有登场，而那个会说话的喵喵在这里俨然有着主角般的地位。尽管如此，喵喵依旧很少有一帆风顺的时候……

放送局由于各集之间相对独立，因此登场的角色也远比正篇的多，而这里我们只是把重要角色给放出来，看看有多少是在我们介绍过的篇章中登场过的呢？

主要登场角色

小刚

登场：《小刚！拯救尼比道馆！》

本来完成了城都之旅回到家该是个很开心的事，但家里出的事却让小刚无论如何乐不起来——他那想一出是一出的老妈把岩石道馆改成了水系，而老爸



却又是软耳朵，为了捍卫岩石的尊严，小刚与母亲展开了口袋妖怪对战，在属性不利的情况下用岩石系战胜了母亲的水系。而在保住了岩石道馆后，小刚也重新踏上去芳缘大陆的旅程。

小武

登场：《小刚！拯救尼比道馆！》

小刚的父亲，原本是岩石道馆的馆主，但在老婆回来后便言听计从地任由其将岩石道馆改成了水系，自己则照例闲极无聊地装神秘人，一再妥协之后，这个惧内而不负责任的行为终于让儿子们暴走了……不过最终还是挂着馆主的名誉头衔。



小米

登场：《小刚！拯救尼比道馆！》

小刚的妈妈，和老公小武非常恩爱，性格上非常习惯于我行我素，偶尔冒个把家里道馆改成水系的点子便真的做了出来，虽然看着是个小女人但从指挥的口袋妖怪上看也是个强大的训练师。解决道馆的危机后，和小武彻底消除了误会，开始了幸福的生活。



■小米是小刚全家惟一一个大眼睛的人，只可惜她的大眼睛没有遗传给任何一个孩子……

次郎

登场：《小刚！拯救尼比道馆！》

小刚的弟弟，对老爸的惧内愤怒而无可奈何，作为家中的次子，在小刚继续旅行、老爸指望不上的情况下，终于决定以继承岩石馆主为目标努力，而小刚也留下大岩蛇、小拳石等阅历的丰富的口袋妖怪来帮助他。



小霞

登场：《华蓝道馆复仇之战！》、《小霞！得到蓝色徽章吧！》、《小霞认真对决！赌上性命？》、《小霞和爱心鱼！爱的战斗！》

小霞在《放送局》动画中的出场集数虽然不是最多，但每次出场都是主角，该部分动画中，从小霞回到华蓝市解决狂躁的暴鲤龙危机开始，到去获得蓝色徽章、面对神秘人的挑战以及拯救被挟持的爱心鱼等，小霞超越实际年龄

的成熟与干练在这几集动画中得以充分展现。



金藏

登场：《小霞！得到蓝色徽章吧！》

居住在小叶村的工匠，长期为华蓝道馆制作水滴徽章，为人倔强而坚持原则。即使被小霞一行救了，在徽章的事情上依旧要小霞接受考验毫不含糊，即便考研通过发现可达鸭竟然怕水也拒绝给做徽章，最终可达鸭用实力化解了这个倔强老头子的疑虑，小霞获得了金藏的认可，得到了道馆所用的蓝色水滴徽章。



樱花

登场：《小霞！得到蓝色徽章吧！》

和小霞大姐同名的少女，圆朱市伊布五姐妹的五妹，由于都是姐妹中最小的妹妹所以和小霞颇有共同语言，这次来到华蓝市拜访小霞时，她的伊布已经化成了漂亮的光精灵。



樱花

登场：《小霞！得到蓝色徽章吧！》、《小霞认真对决！赌上性命？》、《小霞和爱心鱼！爱的战斗！》

小霞的大姐，貌似对小健很有好感。和另外两个姐姐菖蒲和牡丹在外旅行而将道馆交给了小霞，不过连徽章都没给小霞留多少，不过还是依旧很悠闲——毕竟有小霞在，相比之下，菖蒲和牡丹完全沦为背景了……后来和小霞在沙滩上各收服了一条爱心鱼，本想做接吻表演没想到雌的怎么也看不上雄的，正纠结时爱心鱼被火箭队的人抓走了，樱花戴上眼镜后立马变成了泼辣性格开车追了上去，然而摘下眼镜又变成大小姐性格了……



小健

登场：《大木研究所大决战！》、《小霞认真对决！赌上性命？》、《小霞！得到蓝色徽章吧！》、《真新镇，口袋妖怪训练家的旅程！》、《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》、《小霞和爱心鱼！爱的战斗！》

曾经在橘子群岛与小智、小霞同行的小健，因为留在真新镇的大木研究所而在《放送局》动画中频频出场，虽然没有做主角但却只要有大木研究所和华蓝道馆的剧情他几乎都会出现，为人踏实勤勉，也多次帮助大木博士化解危机，很受小霞的大姐樱花的青睐。



功夫三兄弟 张·灵·山

登场：《华蓝道馆复仇之战！》

在首部动画接近尾声时出现的三个



家伙，喜欢以多欺少，结果被小霞联合小智、小刚一起打败，如今小霞落单，这三个无赖不仅打算来报仇，甚至妄图抢夺华蓝道馆。没想到他们的恶行反倒加快了暴鲤龙对小霞的信任，最终被解开心锁而听从小霞指挥的暴鲤龙用高压水泡给打飞。

阿勉

登场：《小霞认真对决！赌上性命？》

小霞的仰慕者，腼腆的少年，为了约出小霞写了匿名信后终于大胆要求和小霞约会，被小霞发了卡于是以口袋妖怪对战的方式赌一把，结果赌输了；而他买的原本为了约会小霞的棒球比赛餐厅位票，则成全了奈奈。



奈奈

登场：《小霞认真对决！赌上性命？》、《奈奈与喷火龙！火焰的猛烈特训！》

出生于若叶镇的少女，曾经的新人训练家如今也已经验丰富，曾去华蓝市拜访过小霞，而后在观看棒球



比赛后，以锻炼不会飞的喷火龙敦为契机，激励了棒球队员刚志。

刚志

登场：《奈奈与喷火龙！火焰的猛烈特训！》

曾经是非常优秀的棒球投手，后因为肩伤修养退出比赛，却就此进入失意状态，连一起的喷火龙都不会飞……奈奈见激励他无用，索性去帮助喷火龙鼓起勇气去飞行，最终，他被奈奈的活力感染了……



大木博士

登场：《大木研究所大决战！》、《真新镇，口袋妖怪训练家的旅程！》、《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》

口袋妖怪学术研究权威大木博士，在《放送局》登场了三集，其中两集都跟火箭队有关……没办法，这么高级的人才火箭队自然也是想为己所用，不过大木博士可不是微威逼利诱就能动心的，何况还有靠得住的朋友和助手。后来还受成为研究员的孙子小茂邀请去细田岛溜达了一趟。



小茂

登场：《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》

小智的劲敌，在《城都篇》的最后与小智的决战斗落败后，开始转为研究员的工作，现在正在细田岛做复活古生物化石的研究，虽然将化石翼龙成功复活，但却因为跑掉而陷入低迷，不过在大木博士以及助手、朋友们的帮助下，最终找回化石翼龙并获得了化石翼龙的认可。



拓海

登场：《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》

细田岛研究所的助理研究员，和小茂同组，受小茂的委托，驾船来接大木博士及小健。



小原

登场：《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》

细田岛研究所的研究员，也是小茂同组，是个学识与相貌都很出众的女性。



小操

登场：《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》

小原的妹妹，说话口气挺大、却又很容易获得口袋妖怪信任的萝莉，化石翼龙的化石便是她找到的，而在平息化石翼龙时，小操也是功不可没。



花子

登场：《大木研究所大决战！》、《真新镇，口袋妖怪训练家的旅程！》

小智的妈妈，这套动画中的花子就是最日常的生活：对儿子放心、做家务、偶尔还给大木博士帮帮忙。而在大木研究所遭到火箭队的攻击时，花子也展现了其资深训练师的一面，这可是正篇中看不到的哦。



小初

登场：《真新镇，口袋妖怪训练家的旅程！》

即将从大木博士这领取初始精灵开始旅行的少年，但是对关东的初始精灵很是不屑，认为芳缘的小火鸡等更时髦，或者皮卡丘、雷丘也好。但还是跟着大木博士一行去寻找走失了的三个初始精灵，在寻找的过程中逐渐放弃了自大，最终带上小妙蛙种子，脚踏实地地开始了训练师的初始之旅。



阿弘

登场：《小精灵搜查网，去寻找大木博士吧！》、《另一个雪拉比的传说》、《穿梭天际的传说 阿弘与火焰鸟》

小智的宿敌之一阿弘，随行的是一个头上有撮毛的皮卡丘雷恩。在与小智分开后也来到了关东并拜访了大木研究所，正赶上博士被绑架，于是参与到了救援当中。而后在马里欧市被雪拉比带到过去拯救了少年尼克更成就了一对长达数十年的感情厮守。最后，还跟着老银登上灯火山顶亲眼目睹了火焰鸟。



雪拉比

登场：《另一个雪拉比的传说》

在马里欧市传说中的精灵，带着阿弘回到过去，终于救出了本应死去的尼克。应该和当年见到大木博士的那个不是一只。



尼克

登场：《另一个雪拉比的传说》

几十年前维修雪拉比祠堂的勤劳热情的少年，暗恋当时还是少女的老乔伊，但是在精灵中心落成之日因为意外身死……被阿弘改变历史后，几十年后以市长的身分出现。



老乔伊

登场：《另一个雪拉比的传说》

年迈的精灵中心护士，在即将退休的前一天精灵中心被一帮拆迁工闹着要拆除，幸而阿弘出现赶走了拆迁队。而老乔伊也端详着照片，回忆起了过去，那个当年本该出席她宴会却意外死去的少年尼克……



乔伊

登场：《另一个雪拉比的传说》

老乔伊的孙女，在奶奶的生日之后就将正式接手这个精灵中心，但精灵中心却面临被拆除的命运……不过第二

天，情况发生了戏剧般的变化……

老银

登场：《穿梭天际的传说 阿弘与火焰鸟》

一心想收服火焰鸟的豪气大叔，为此他来到了灯火山，实力非常强，虽然最终还是没能收服成但依然坚持不懈。一直喜欢称呼阿弘为小鬼，不过最后终于称呼起了阿弘的大名。



火箭队二人一猫组

登场：《加油！积极向上的火箭队》、《火箭队！爱与青春的原点》

二人一猫组在《放送局》的动画中的仅出场两集，但分量很重；而且不单重要，还是主角；不单是主角，还是带着正义之气的主角！第一次登场是稀里糊涂被村民当成英雄崇拜并歪打正着地解救了危机最终真的如英雄般地退场；第二次则回顾这二人一猫组如何选拔为精英团队的励志过程。喜欢这二人一猫组的一定不要错过哦！



救援团

登场：《加油！积极向上的火箭队》

不知道哪个蛋碎的电视台拍的特摄片，片子里的英雄三主角无论是发型还是模样都和二人一猫组极其相似，连胸前都有R的标志。而这个特摄片竟然被村民们当做真实的新闻来看，以至于把从天上掉下来的二人一猫组当成了电视里的救援团。



玫瑰

登场：《加油！积极向上的火箭队》

村子里的少女，性格天真善良，坚信这二人一猫组就是电视里的救援团大英雄，对小次郎更是有着少女的憧憬。而小次郎也真的动心打算为她留在村庄里……



布朗博士

登场：《加油！积极向上的火箭队》

住在山顶城堡里的怪人，喜欢研究机器人，搞出一大堆稀奇古怪的发明。因为性格内向不知道该如何向村民示好就操纵机器人却被误认为是邪恶机器人，后来在二人一猫组的帮助下化解和和村民的误会并帮助村民解决了傲骨燕群袭来的危机。



毒蛇教官

登场：《火箭队！爱与青春的原点》

火箭队特别训练所的首席教官，从火箭队员中选出优秀者进行培训，使他们成为火箭队的优秀人才。武藏、小次郎、亚玛多、小三郎这些独立行动组都离不开毒蛇教官的教导。



南波博士

登场：《小精灵搜查网，去寻找大木博士吧！》

亚玛多、小三郎行动组的博士，也是二人的上司，作为博士除了可以轻易鼓捣出一些发明创造，还会制定出一些看似无懈可击的行动计划。性格上多少有些缺陷，被叫错名字时的反应尤为过激。



亚玛多、小三郎

登场：《大木研究所大决战！》、《小精灵搜查网，去寻找大木博士吧！》、《火箭队！爱与青春的原点》、《口袋妖怪研究者小茂和复活的化石翼龙》、《小霞和爱心鱼！爱的战斗！》、《穿梭天际的传说 阿弘与火焰鸟》

这两位是二人行动队，由南波博



士直接指挥，在特别训练所时候和二人一猫组就成为劲敌，彼此成为行动组后依旧是互不相让甚至在关键时候互相拆台。在《放送局》动画中这二人组的登场率特别高，基本上相当于二人一猫组在正篇的出场率——不过沿袭系列的惯例，反派的出场率依旧同被打飞的次数成正比。另外小三郎对被叫错名字时的反应也很强烈。

会说话的喵喵

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

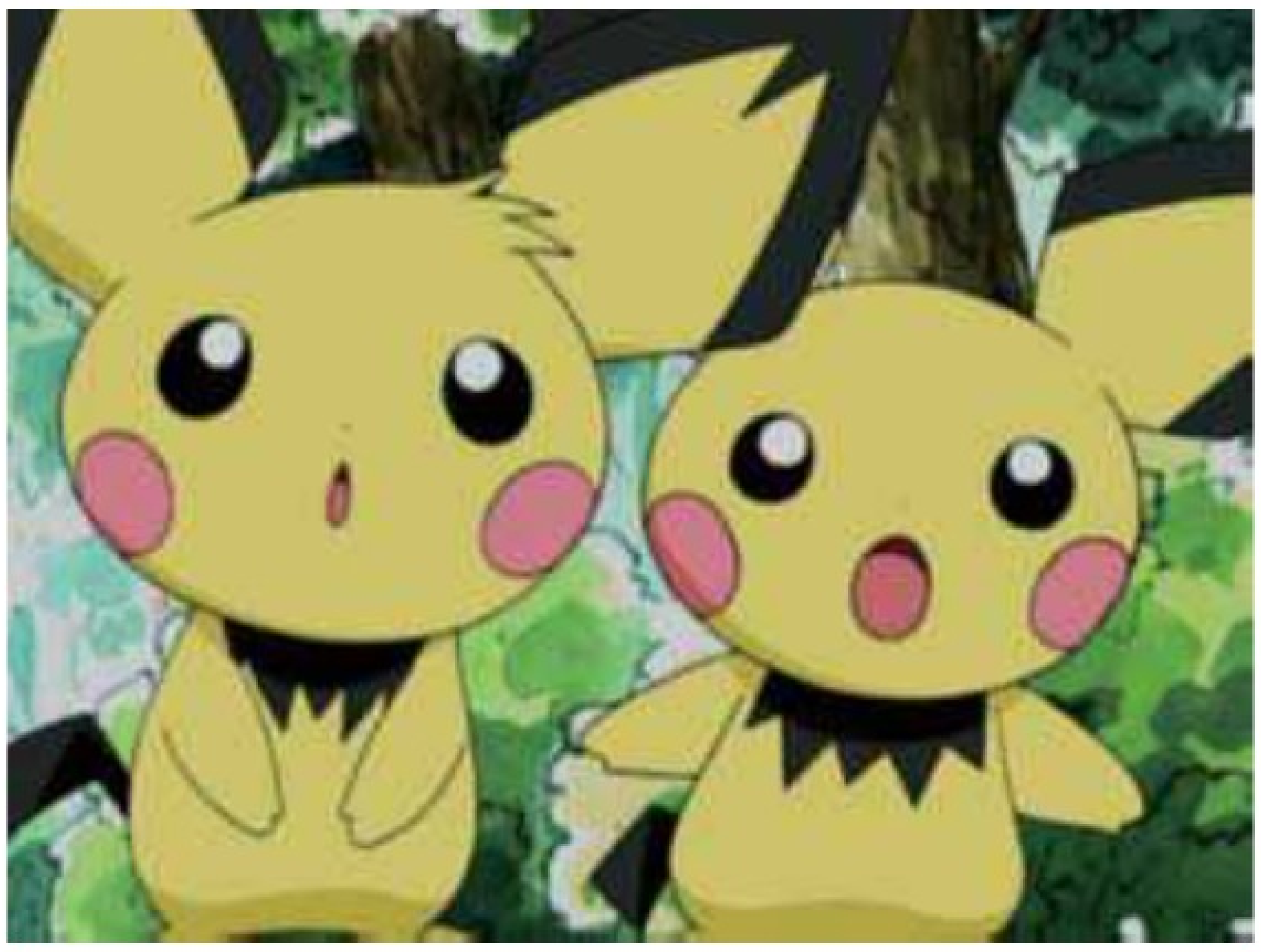
在纯口袋妖怪主题的四集动画中登场的喵喵，虽然怎么看都是火箭队二人一猫组那只，但毕竟是过正常生活的，所以就暂且独立出来……这只喵喵的生活条件不错，有着成为城市中精灵老大的野心，因此也有些高傲的派头，但却经常被一众小家伙们给搞得焦头烂额。有时也会动诸如让小宝宝们义务帮他干活赚钱的歪点子，但结果往往是被淘气的小家伙们搞得一团糟。



皮丘兄弟

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

生活在千年镇的皮丘兄弟，其中哥哥的头上有撮毛，性格上一个易激动一个老好人，但作为小宝宝，它们的共同特点还是贪玩。



可爱熊

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

千年镇的小家伙之一，给人以憨憨厚厚的感觉，因为食量大容易饿肚子，所以经常自己去寻找食物。



迷唇娃

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

千年镇的小萝莉，有皮丘兄弟、可爱熊、乌帕、布比火龙等一众好朋友，某次买化妆品和喵喵相撞发生了误会把喵喵折腾个够呛。



乌帕

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

千年镇的小家伙，平常喜欢泡在水里，在伙伴受欺负时会不由分说地发出攻击。



布比火龙

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

千年镇的小家伙，平常很乖，但一旦发起火来……喷出的火焰连恶魔猎犬都受不了。



恶魔猎犬

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》

生活在城市角落里的野狗，一般不爱管闲事，但一旦被招惹就会穷追不舍，但是最终却被布比火龙的火焰给打败了……



杰尼龟军团

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》

潜藏在城市下水道里的强盗团伙，碰到落单的弱小精灵就会从下水道里突然出现实施抢劫，头目怎么看怎么都是小智的那只……



玲珑猫

登场：《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

生活在城区的一只漂亮的宠物猫，被喵喵看上了，然后在求爱的过程中被利利鼠给搅和了，于是对喵喵施以利爪……



变色龙

登场：《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

依靠隐身本领明目张胆地拿走了喵喵的三明治，被喵喵一顿猛追，最后皮丘兄弟出主意用颜料才让它现身，而它偷食物实际上是给救下的一个迷路的利利鼠吃……



图图犬

登场：《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

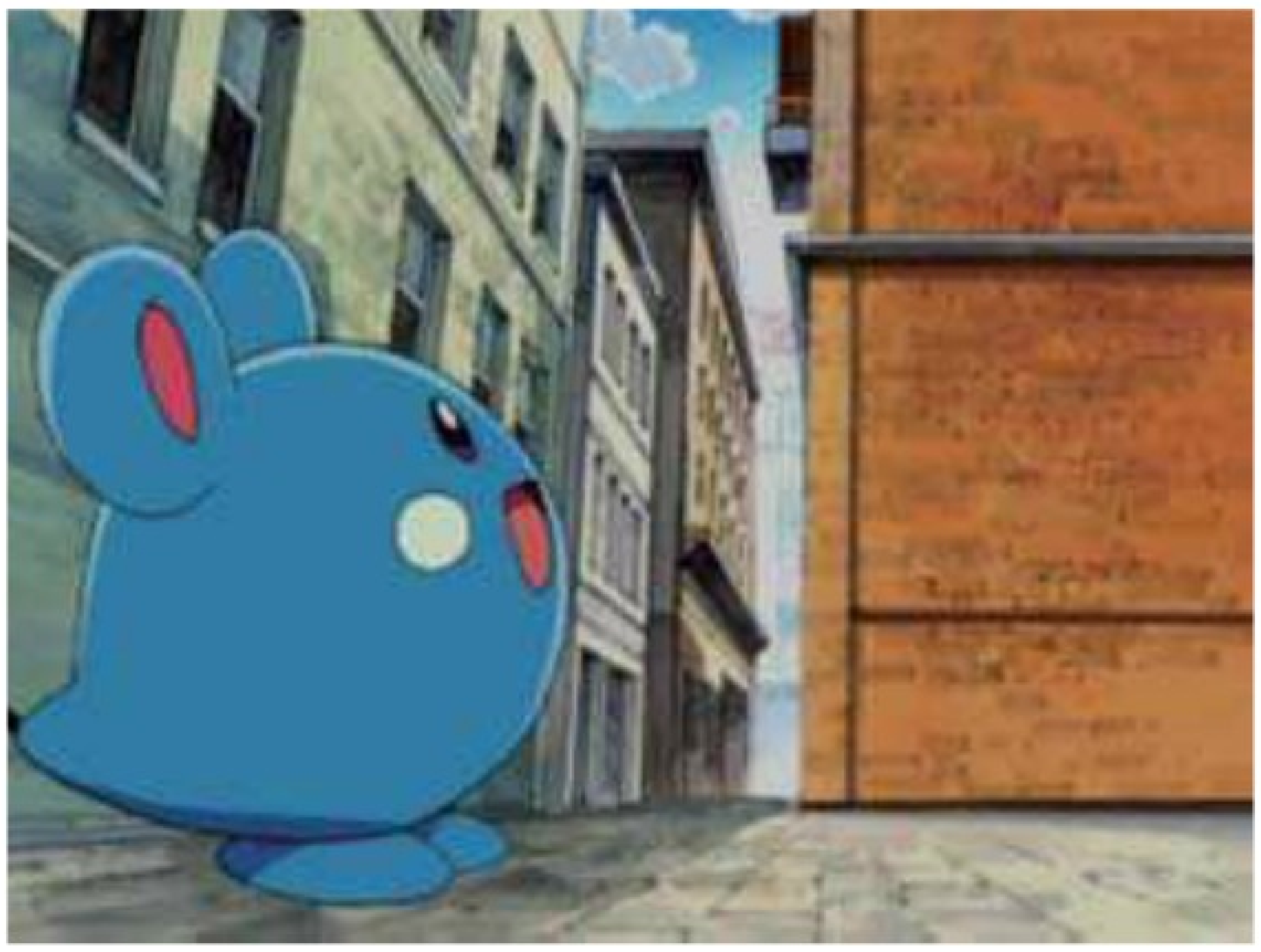
快乐的画图精灵，用尾巴蘸颜料绘画来让更多的精灵高兴，每天乐此不疲，在接受了皮丘兄弟的建议后，用颜料让隐身的变色龙现了形。



利利鼠

登场：《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

玛利露利的小侄女，在去拜访玛利露利时迷了路，幸好被变色龙发现并救了下来。很调皮，虽然看着又笨又弱，实际上运动神经超级发达，而且专门喜欢坑喵喵……



玛利露利

登场：《相会千年镇+喵喵辛苦打工记》、《迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦》

和蔼可亲长辈，经常会给千年镇的宝宝精灵们准备吃的，虽然脾气很好，但被惹到忍无可忍发火时，也会一通水炮乱射……



《放送局》动画标题

虽然《放送局》动画最开始是在《放送局》节目播出，但对于国内的FANS来说，更直接的接触还是来自于DVD，故这里以DVD为序。该套DVD共有4张，每张4集，集数以“张数-集数”的形式来表示，如3-2就是第三张盘里的第2集，此外也附上《放送局》的播放集数供大家参考。

DVD集数	《放送局》集数	中文名	日文名
1–1	07	小刚！拯救尼比道馆！	タケシ！ニビジムをすくえ！
1–2	08	华蓝道馆的复仇！	ハナダジムのリベンジマッチ！
1–3	08	加油！积极向上的火箭队	ハナダジムのリベンジマッチ！
1–4	12	大木研究所大决战！	オーキド邸だいけっせん！
2–1	19	相会千年镇＋喵喵辛苦打工记	出会いのミレニアムタウン+アルバイトはたいへんニャース！？
2–2	18	小霞！得到蓝色徽章吧！	カスミ！ブルーバッジをゲットせよ！
2–3	33	迷侦探喵喵登场＋小侄女利利鼠是大麻烦	迷探侦ニャース参上+メイッコルリリは大迷惑?
2–4	23	小精灵搜查网，去寻找大木博士吧！	ポケモン搜查网！オーキド博士をさがせ！
3–1	42	小霞认真对决！赌上性命？	カスミ真剑胜负！命かけます！？
3–2	47	又一个雪拉比的传说	もうひとつのセレビィ传说
3–3	46	火箭队，爱与青春的原点	ロケット团 爱と青春の原点
3–4	48	真新镇，口袋妖怪训练家的旅程	マサラタウン、ポケモントレーナーの旅立ち
4–1	67	口袋妖怪研究者小茂与复活的化石翼龙	ポケモン研究者シゲルと 活のプテラ
4–2	89	小霞与爱心鱼！爱的战斗！	カスミとラブカス！ラブバトル！
4–3	90	奈奈与喷火龙！火炎的猛烈特训！	ナナコとリザードン！炎の猛特训！
4–4	91	穿梭天际的传说 阿弘与火焰鸟！	天驱ける传说 ヒロシとファイヤー！

片尾曲

《放送局》动画没有原创的片尾曲，都是来自于从最初到《超世代》的片尾曲，而且时间跨度相当大，所以片尾曲数目实际上甚至超过了单部的正篇。

タケシのパラダイス（小刚的乐园）

集数：1–1
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：上田祐司



ラプラスにのって
（坐在乘龙背上）

集数：1-2、3-1、4-2
作词：川村久仁美
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：饭冢雅弓&爱河里花子



前向きロケット团！
（积极乐观的火箭队！）
（第192话－第239话）

集数：1-3、3-3
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：林原惠、三木真一郎、犬山犬子



ひゃくごじゅういち（151）

集数：1-4、3-4
作曲：田中宏和
作词：户田昭吾
演唱：石冢运升



ニャースのパーティ
（喵喵的派对）

集数：2-1
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：犬山犬子



ポケッターリ モンスターリ
（有时口袋 有时妖怪）

集数：2-2、4-1、4-3、4-4
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：太田衣美



ポルカ・オ・ドルカ
（Polka O Dolka）

集数：2-3
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：犬山犬子&ルソル合唱团



ポケモン音头
（神奇宝贝歌谣）

集数：2-4
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：渡部チエル
演唱：小林幸子



ぼくのベストフレンドへ
（给我最好的朋友）
（第173话－第191话）

集数：3-2
作词：川村久仁美
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：岩崎宏美




POKEMON海贼团
我从鲤鱼王大叔那买到了一张很便宜的藏宝图。
大家一起去寻宝吧!!
寻宝记
你又乱用船上的资金!!
不不不,这是用我自己的钱买的!
可你怎么知道这图是真的呢?
人家也可能拿走了宝藏再把图卖你。
你这个月缺钱对吧?
我陪你去,不过发现宝藏要给我一半!

其他人可以留守



动画里水枪就能打碎岩石



www.dooland.com

根本不需要



所以乘龙受欢迎



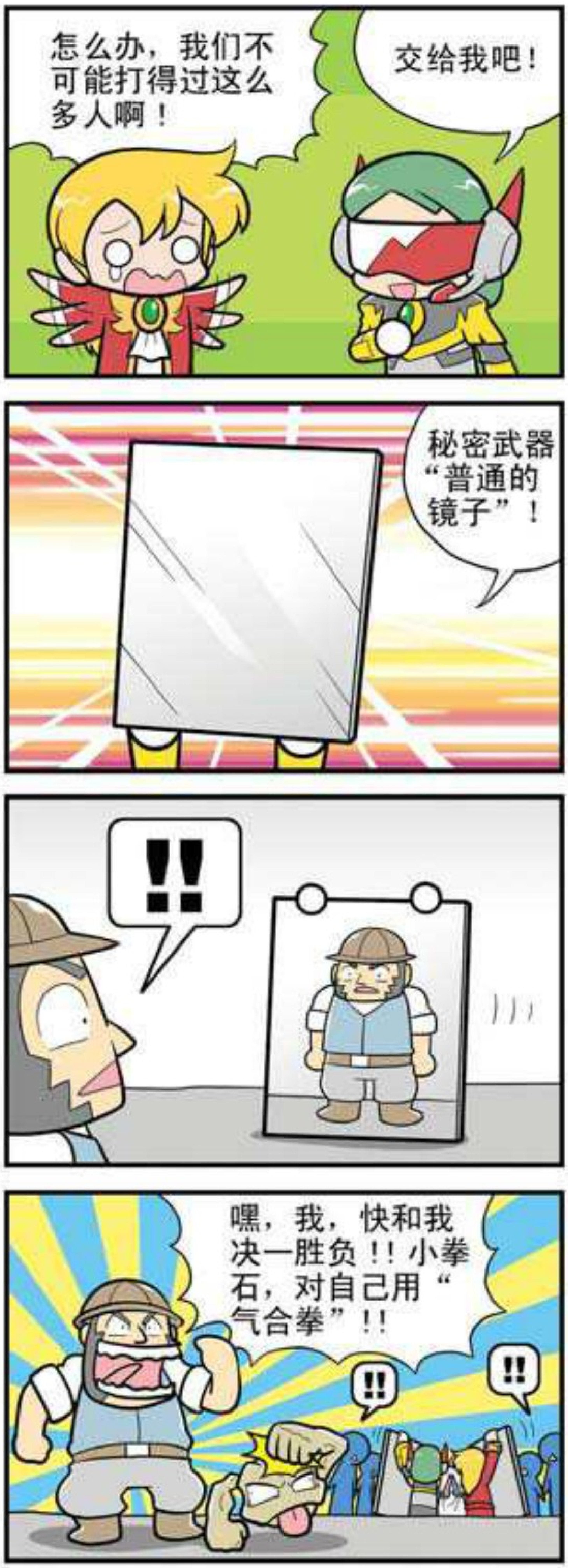
住在球里的……谁来着?



赶路时神烦的存在



打了也没多少经验



宝物价值因人而异



口袋妖怪DP物语

第7卷 第2话

激战！晴太VS布鲁托

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




お!
这就是炽热火山呐……


好热啊。
因为是活火山，所以随时都有喷发的可能哟。
按之前朱庇特的说法，布鲁托应该在这附近。
追寻基拉帝纳，布鲁托。
晴太的父亲也说过这样的话……
在这炽热火山里……
肯定隐藏着什么秘密！
纯去博士那里打听基拉帝纳的情报……
再见
我们去炽热火山！
不知道哪里藏着银河团的爪牙，我们一定要慎重……


果然我一说话就跑掉了！
嗒嗒嗒
基拉帝纳，基拉帝纳！
在～哪～里！
哦！
这不是银河团吗！
跟着他们应该没关系吧。
嗖嗖
ザッ
ザッ


嗯？
你干啥？
哦，不用管我。
……
等等，晴太！
不好意思，打搅到你了。
没、没事……
嗯？
晴太……难道是！
喂，你们给我站住！


ドドドドドドム
站住！
你这个笨蛋！
逃进洞窟了，快追！
ドドドドドドド
把他们抓起来送到布鲁托大人那里去！
！
布鲁托！



www.dooland.com


布鲁托！
呵呵呵，重新自我介绍一下。
我是就银河团的老大，布鲁托。
哦，你就是萝卜头啊。
是布鲁托！


这个笨蛋就是快晴的儿子吗……
哦，你认识老爹吗?
啊，当然认识。
因为快晴可是为数不多的知道怎么找到基拉帝纳的人。
!!
老爹知道找到基拉帝纳的办法!
那么，你的目的果然就是基拉帝纳了!
那么这个秘密就在这里……
不对……
那你来这里的目的到底是啥?
不对。
我来这个炽热火山……
是为了获得沉睡在这里的传说中的口袋妖怪!


炎钢兽！
为了获得沉睡在这里的炎钢兽！
只要将这个『火山镇石』拿开……
好烫！
嗞
有这种老大，银河团前景堪忧啊。
炎钢兽就会苏醒！
闭嘴！我要在银河团做件大事。
呼呼
要用到炎钢兽。
哦？怎么做？


赚钱！
卖掉口袋妖怪赚大钱！
！？
卖口袋妖怪！
通过黑市来换取金钱。
越是稀有的口袋妖怪卖价越高！
我的目的是追着基拉帝纳到它居住的地方。
那里一定有非常多稀有的口袋妖怪！


这个世界是由金钱驱动的!
只要有了钱，不管是人还是整个世界都能由我操控!
你还真是个愚蠢的家伙啊。
无法理解这些的你们才是笨蛋。
和赤木是一样的!
你要怎么做呢，晴太……
啊，没错，我可不能容忍反对我的人!
难、难道……你把赤木!


跟着我一起做事怎么样啊?
我们一起跟着快晴去找基拉帝纳!
利用这个家伙把快晴收买到我这方来。
晴太!
?


怎、怎么？
ぐぐぐ…
和你这家伙一起……
绝对
不可能！
卖掉自己同伴的家伙，
决不饶恕！
你以为就靠这个就能绑住晴太么！
没错！
唔……这家伙……


哼，带过来！
啪嗒
啊！
玛兹！
晴太……
怎么样？这家伙算是你们说的同伴了吧？


想帮她的话，那就顺从我吧！
不用管我，晴太！
你给我闭嘴！
布鲁托……
给我跪下，愚蠢的家伙！
你这个……
打搅了，你们都退开。



www.dooland.com

全彩口袋妖怪四格漫画


头好重，累死了。
稍微休息一下……
哈……
!?
妈妈，再来一碗。
慢……慢着……
咔嚓
诶～～
嘘……
?
为啥擅自住进来了！
啪嗒
虽说不安分我也没啥意见，但是……
再来一碗
突然睁开眼睛……
发现玲珑猫在嘴里……
噗噜噜……
♪
由于在玩小舌头……
噗噜噜……
原本可以发出很大的声音……
但是这样一来就没法出声
呃……


啊，树叶！
不行，还不能吃！
要等树叶变成褐色后才最美味！
懒猴最擅长的就是等待了！
真的吗……
但是这其实是在土里睡觉的走路草
真期待啊。
现在貌似出不去了……
又翻倒了！
挣扎
交给我吧！
咔
嘭
得救啦！
让……让我起来。
挣扎
挣扎


真是漂亮的钳子呐。
哪里哪里~
你的钳子才是真漂亮！
哇哈哈
那也是钳子吧？
……
那是嘴吧……
钳子同好会
不过你看，嘴上可没有脸哦。
那么，要不要搞个突然袭击？
偷偷摸摸
逼她用钳子！
那就这么干吧……
神神秘秘
咚
喀嚓
果然是钳子！
你们几个吵死了……
※其实是角啦。


《口袋妖怪》开始啦！
大家一起来看吧
沙沙沙
这不是在打击人吗！
是你在放电波的缘故啦……
啊……
哔哔哔……





※迪奥希斯在变身时会出现极光。


大力甲虫翻倒啦！
挣扎
啊，大钳甲虫，你是来看笑话的吗！
当然了！你这是活该！
笨蛋笨蛋
不要取笑大力甲虫！
这下怎么办啊！
挣扎
晃动
大家都站不起来了……
挣扎
完。


吸
鲸鱼王用鼻子吸入大量空气……
ザバーーッ
很快就要到海底了！
能下潜到3000米深的海底！
噗
噗哈哈，没空气啦！
冒泡冒泡
哼
海底可是我的住所！


你们这些家伙！
呀呵呀呵
竟然把传说中的口袋妖怪的背拿来当滑梯！
哈哈，没关系没关系！
逗小孩子开心嘛。
古……古拉顿大人……
震惊
那……我也！
期待
你也要玩么？
排队……
ざー
下雨了……
这样一来就不能去游乐园了！
许下愿望吧！
闪光
吉拉齐！
ゴー
万岁！
我们想去游乐园！
ざー
瞬间移动！
只是移动过来而已吗！


可爱熊将喜欢的东西藏起来了……
啊咧，在哪里呢？
东张
西望
这里没有
但是，忘记藏在哪里了！
这里没有
肚子好饿……
这个下面也没有
突然找到了！
冰棍
啊！
里面什么都没有啦！
融化了呢……
这种东西不立刻吃掉的话就会……


※想象对手练习
想象面前有对手而进行训练的一种拳击练习方法
好厉害！就好像真的在与人对战一样！
好，我也来练习……
唔
呜哇
被干掉啦
哑剧“被揍的人”
你是在取笑我吗！


呼噜
不介意的话一起睡吧……
真的吗?
太好了太好了!
早就想到那口袋里去睡一次了!
……其实没你想的那么好啦。
ぴょーん
ぴょーん
兴奋
啊……真幸福啊。
翻身
挤压
啊～好重，好痛苦!
我不是说过了么。

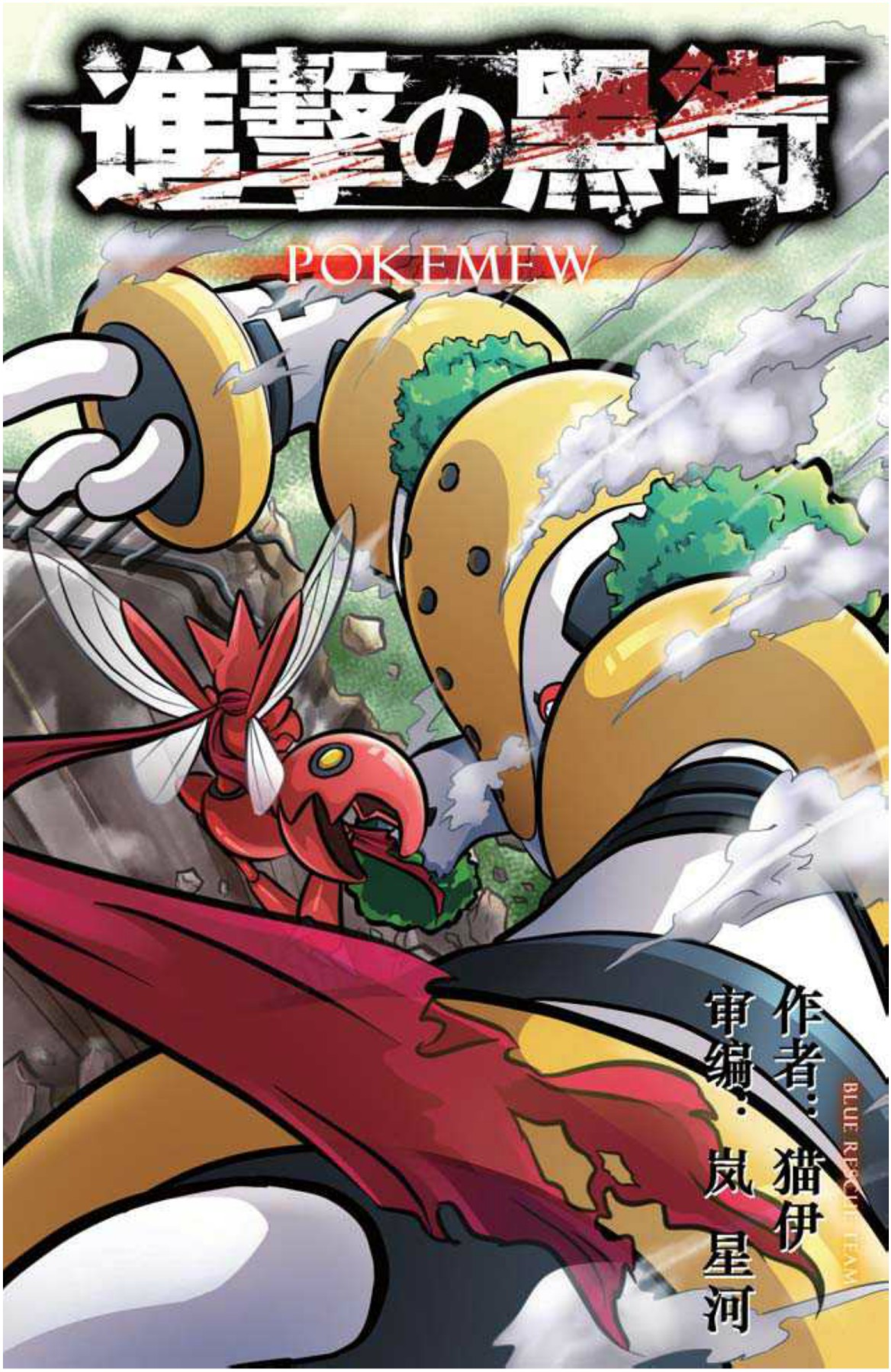

这是什么?
这是时间胶囊!
里面是啥?
这是秘密啦!
想知道的话，10年之后再来这里……
到时候一起感受这份浪漫!
破烂的箱子里装着一张试卷……
这就是浪漫?
啊！不是说要在未来挖出来么!


我说，我们整天都在憎恨啊、嫉妒什么的……
以后别这样了吧。
嗯。
没错呢
我又开了次签名会……
真是麻烦啊。
但这也是没办法的是嘛……
没法不当偶像啊！
啊哈哈
谁让我们人气那么高呢。
キャッ
キャッ
……
诅咒那群家伙……
诅咒……


……
请问我可以乘坐吗？
不好意思。
兴奋
唰
身高0.7米以下的
唰
没有刺
没有角
不粘糊糊的
唰
每天都洗澡的
要求真严格啊……


卡拉ok大赛
呱呱呱
蚊香王唱得还真是烂啊！
惊讶
接下来轮到3D龙了。
唱一个，唱一个！
唱、唱歌什么的从来没练过啊……
又想用这种借口逃避么！
慌慌
张张
2×1=2、2×3=6 2×4=8
2×6=12、2×7=14、2×8=16
2×9=18、3×1=3 3×2=6
…………
如果是九九乘法的话……
气氛被破坏了


蛇纹熊在草原以之字形散步……
嗅嗅
哦，貌似发现了什么……
嗅嗅
盯
由于被吓到导致直线逃跑。
咻
原来是音速鼬啊……
是蛇纹熊啦！
叫我？


進撃の黒街
POKEMEW
作者：猫伊
审编：岚星河



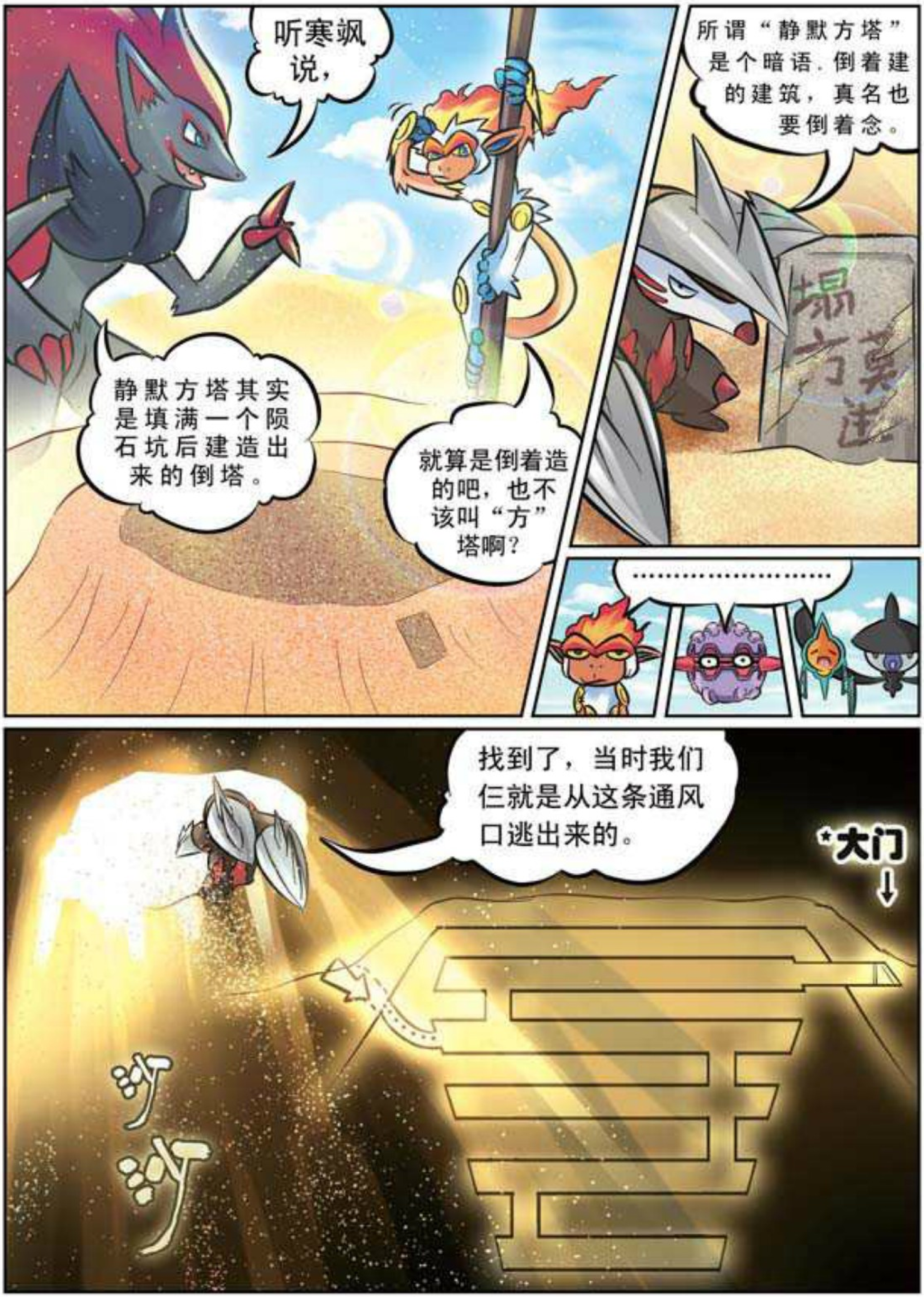
飞天螳螂影翼的独白：那天，我在竹林中偶然遇见了师姐。尽管她透露了消失的原因，却没再肯告诉我更多关于她雇主“荧惑姬”的事。分别后，她依旧行踪不明……（*相关情节在第58辑。）



在正统游戏中，飞天螳螂需要携带钢铁外套通过交换进化，因此达摩狒狒捡起两只狐狸留下的包袱这一行为恰巧达成了进化条件，这只忍之乡中惟一的铁甲螳螂也由于其绯红的容姿被唤名为“绛”。不过，包袱中的钢铁外套，似乎并不是星见族的物品？



紫璧邪日记：“绛”，即朱红之意。因为名中含有颜色，大家都唤我阿紫，叫她“阿绛”，难免令人想起“恶紫夺朱”的古训。实际上，我俩的感情好得超乎他人的想象。她就是我所说的，少数在黑街中能够信任的闺蜜。



猫景伊日记：作为禁忌之地的“静默方塔”……真是非常冷峻的名字呢，倒过来亦有“他方莫进”之意吧？唉，可惜寒飒先生为了防止主力离开时出现意外，要求我跟其他精灵留守黑街，无缘一见这传说中的宏伟建筑了。



这里细胞十字展现的能力比较接近迷宫系列的几个智慧技能和照明宝石。至于九尾踩中的机关，我除了参考地刺陷阱外，也致敬了一下大部分金字塔冒险作品中的桥段。其他迷宫要素因为篇幅缘故，这次就不赘述了。



Pokémew

（接上）当然啦，即使有充分的准备，也很难始终一路顺风。尤其大家最后遇到的滚石机关，它类似于“《突击队》系列”中的障碍，即使能亲眼看见、并且摸清滚动规律，躲避起来也非常吃力。（吐槽：幸好黑街众不需要练级……）



关于本辑封面：这一话致敬的是《进击的巨人》，因此想必大家在看到封面的时候也猜到了关底BOSS会是谁。说来也巧，雷吉基加斯的原型正是神话中的巨人，不过按照《进》漫画的设定，恐怕它只能划为3至5米级的小型巨人，不知算不算奇行种？



之前三柱神遭闪电鸟盗窃，使得雷吉基加斯被调去守护神殿。后来超梦将它们救出并交给梦幻保管，最后小阿尔又要了回去，所以雷吉基加斯就被派回来干老本行啦（相关情节在第21、48辑，第22、30辑三神柱也有部分剧情）



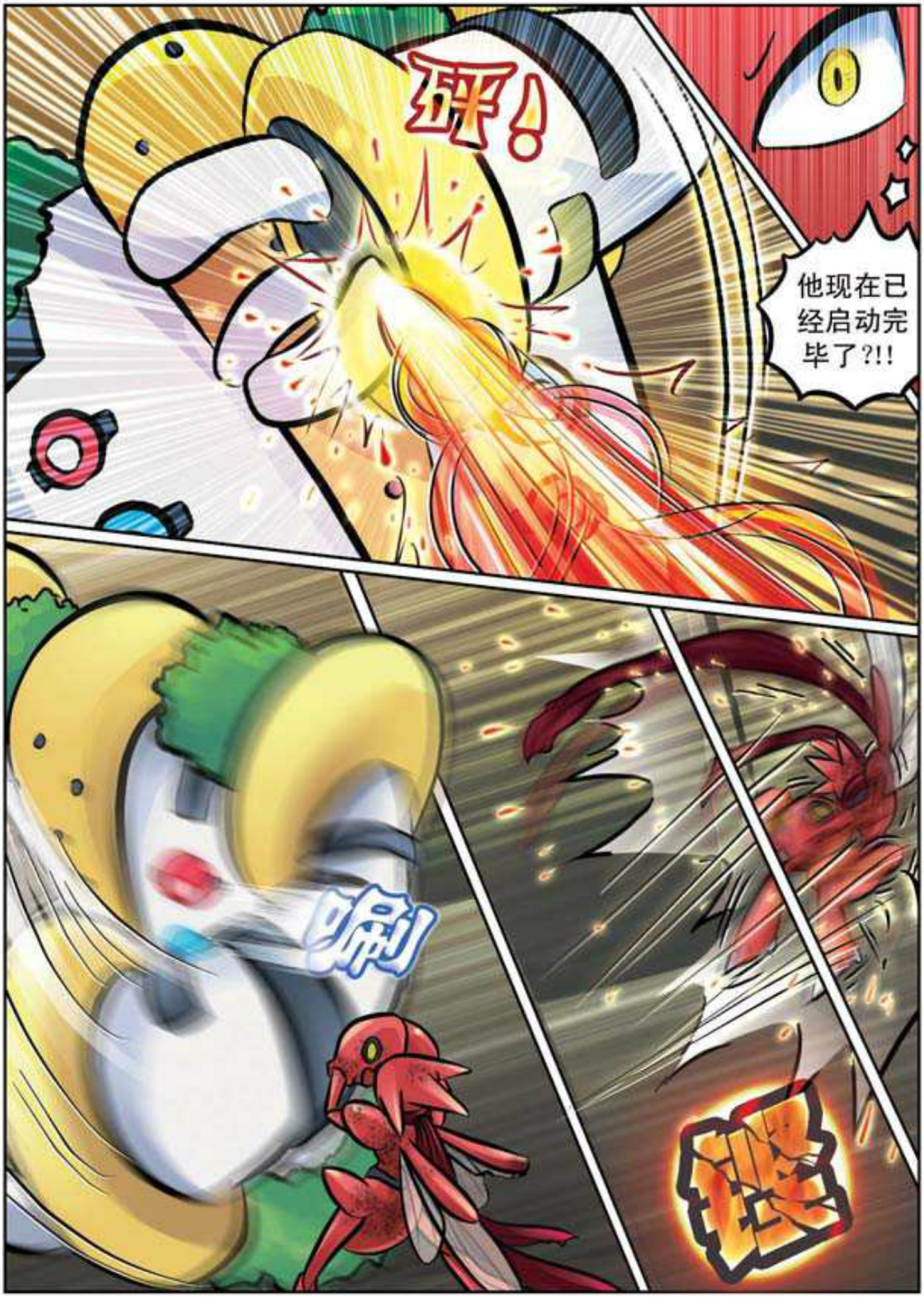
Pokemew 说起来有意思，《空之探险队》中雷吉基加斯所处的迷宫就叫“看守洞窟”。讲实话走那地图我都快崩溃了，一地的图腾，而且经常刷到最后特定的几个图腾死活揪不出来。《赤之救助队》中在柱子的迷宫里满地找梦幻的经历也是一把辛酸泪。


咔!!
轰
啪!



POKéMEW

之前在微博和贴吧放预览图的时候雷吉基加斯就被大家吐槽“砍后颈没用吧，这家伙没脖子啊”（*因为《进击的巨人》中巨人的弱点在后颈）。但《特别篇》又设定说每个PM都有弱点部位，所以好多人都说可能雷吉的弱点在屁股上（还是恶搞《巨人》的设定）。



其实在“《探险队》系列”中雷吉基加斯那著名的负面特性“缓慢启动”很容易消除，毕竟刚进入地图后不会像对战那样立刻遭遇敌人，一般走五步后就可以开无双了。显然，之前黑街众躲避滚石的噪音太大，惊动了塔里的大BOSS。



根据第37辑莱希拉姆与帕鲁基亚的对话，小阿尔跟雷吉基加斯感情相当好，小家伙经常缠着这只大柱子要跟它玩。不过这回对上作为闯入者的黑街众，雷吉基加斯显然不会有什么好脸色，就更别提展现其温厚的一面了。



Pokémon

迷宫中“地裂”这招和“落穴”陷阱效果一致，会令PM掉入下一层。想当年玩《救助队》时可被这陷阱气疯了，不像在《探险队》的设定，那时迷宫内收服的队友踩中的话会立刻消失，出了迷宫也不计算在内，等于白跑一趟。



Pokémew

虽然游戏里一般走到底就是BOSS房，但现实中的地下建筑应该还是有排水层的，巨甲龙和蝠蝎也正是借助了这点让雷吉基加斯的特性重新恢复作用。当初雷吉基加斯自己打破上层把敌人拽下应该也是为了规避这点。



所谓“一闪”，是指“敌人即将攻击到你之前的一瞬”，在这里我便借助了《探险队》中连携技的设定，并参杂了动画中对“电光一闪”的效果表现（似乎游戏里也是迅速前进一格），选择蛮力则是考虑到雷吉基加斯的属性。



这里可以看出为什么在紫璧邪心里绛比任何男性都来得可靠——勇敢坚毅又不失温柔，蝠蝎顿时对她好感度蹭蹭涨呢。（PS：其实本来想画戴天使光圈的飞翼兽吹喇叭，结果我发现他们手太短！最后只好改成拿着丘比特之箭了……）



强大的雷吉基加斯总算被打倒了。在这场战斗中表现卓越的铁甲螳螂绛，与巨甲龙太行脑海中浮现的另一名螳螂有何关联？其记忆中的人类少年又是谁呢？（其实聪明的读者已经猜到了吧XD）险象环生的静默方塔，究竟尘封着怎样的秘密？

主要角色简介：



细胞十字纳古君：名字为"纳古菌"的谐音。黑街孤儿中的一员，擅长远距心灵感应，如果遇到必须保持安静的场合，可以在大家脑内开聊天室(*仔细找的话，其实之前几次游行中都能发现有他在掺和，如VOL.36)。



达摩狒狒上忍大师：除了这众人熟知的称谓外，真名不详，为忍之乡的长老、飞天螳螂影翼和铁甲螳螂绛的师傅，同时也是绛的养父。因为上了年纪，现在已经基本不参与战斗，仅负责支配村中事务，成为类似智者的存在。



核果怪：铁盘坚果虎藤兰那没啥存在感的的部下。



雷吉基加斯：静默方塔的最终BOSS，最近起床气有点严重，实力全开后相当难对付。

剧场版同人桌面&徽章：





这个月电影终于要上映了，可惜国内要看到得等到圣诞节，幸好还可以先看《觉醒的序章》解解馋。

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：hi.baidu.com/new/necomew

神奇宝贝特别篇

四十卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

山梨博士委托帕尔和戴亚去鬼屋调查电鬼，三人意外地成为了朋友，电鬼也表示愿意跟随两人一同上路。此时，原本在反转世界里活动的鬼龙居然出现在了白岱市。

本辑概要

帷幕市里，希罗娜的奶奶将自己的孙女叫来，希望她可以在自己曾今练习龙星群的地方再次磨练自己的技艺。而眼前这片坑坑洼洼的陨石坑正是奶奶当年的杰作。

大小姐的两位保镖通过鬼龙穿过的洞看到了它在外界所做的一切，而且他们注意到鬼龙在两个世界的形态似乎有所不同。两人试图接近那个洞口，但无论如何都无法达到。在这个世界里，除了他们就只有被困着的帕鲁基亚和迪亚路卡，就在此时，布鲁特的出现令两人大为欣喜，可两人并不知晓他来此另有目的。

就在此时，两人看到了令他们担心的一幕。他们的徒弟帕尔和戴亚与鬼龙相遇了。

突然出现在两人面前，

在白岱市里帕尔和戴亚与大肆破坏的鬼龙相遇。自枪之柱一战之后再也不愿出精灵球的神柱王似乎是感受到了什么，自己从精灵球中站了出来。就在两人打算通过神柱王的力量阻止鬼龙的时候，布鲁特出现在两人面前，他派出了火钢兽从神柱王的背后发动奇袭。两人迫于无奈，只能先集中精力来对付火钢兽，鬼龙则只能暂止交给突然出现的援兵三圣菇来应付。与此同时，在一旁潜伏着的银河团三干事利用鬼龙穿越两界的洞成功地进去了反转世界。

战斗边境这里，在钢铁岛上截获的监视器终于被成功地修复了，虽然有不明电波信号的干扰，不过众人可以凭借波导使者和卢卡里奥的能力帮助监视器接收到正确的信号，让它回到它主人的身边。除了桄榔、波导使者和大小姐，对战场的芽米和小麦也希望可以一同前往。大叶和电磁



则看着他们渐渐远去，因为自己的弟弟巴克被银河团弄成重伤，大叶无法平息自己心中的怒火，决定要先于众人击败敌人。

戴亚通过笔记了解了火钢兽的特点，艰难地击败了它。帕尔为了拖延住鬼龙，利用自己的预判能力一直在跟它周旋。布鲁特于是让自己的河马王操控了鬼龙，使其使出了影子潜伏。这样的绝招帕尔是无法预测的，眼看就要被打中的一刻，戴亚挺身而出一把将帕尔推开，自己则中了暗影抓倒地不起。神柱王见状，转身离开战场。布鲁特以为大局已定，没想到神柱王居然带来了鬼屋里的五件家电，满腔怒火的帕尔和戴亚的精灵们爆发出了惊人的力量，奇迹般地击败了布鲁特和鬼龙，使鬼龙回到了它的反转世界。

连接两个世界的洞口消失了，留下的只有战斗过的痕迹。新奥理事和脚印博士姗姗来迟，脚印博士解读了地上留下的脚印，不过这一切似乎已经完全不重要了。就在这时，倒地不起的戴亚从众人的面前突然消失。



剧情评析

银河团三干事再次出现在了众人的面前，她们依然“爱”着她们的老大赤木。但自从枪之柱事件发生后，布鲁特成功篡权成为了银河团的新主人，而她们三个现在什么都不是了。为此，她们只能通过暗中跟踪布鲁特找寻自己来救出她们的老大。如今，她们成功地进入了反转世界。

说到反转世界，布鲁特似乎能在两界穿梭自如，并且他可以凭借河马王的力量短暂地操控鬼龙。原本他计划让鬼龙在这个世界肆意地破坏，等它疲惫了，再坐收渔人之利。但帕尔和戴亚的出色表现令他的如意算盘落空，最令他感到意外的是，他们居然可以解读自己的笔记本，布鲁特为此才产生了要将他们抹灭的念头。他为何对笔记本如此看重呢？笔者以为，或许他的笔记本里就藏着如何进入反转世界和关于鬼龙秘密的资料，所以他不希望和别人分享这些属于他自己的东西。

关于鬼龙形态的问题，战斗城堡管家石兰查阅了城堡里的相关书籍，找到了一些信息。鬼龙又称基拉帝纳，它是可以与帕鲁基亚和迪亚路卡相提并论的传说中的龙系精灵，会根据所处的世界以及环境变换自己的形态，这就很好地解释了为什么会有那么多人看到它有不同的样子。

戴亚为了救帕尔，中了鬼龙的暗影抓，失去了生命的迹象。在鬼龙回到它自己的世界后，戴亚也随之消失。戴亚究竟去哪了呢，他是不是真的死亡了呢？笔者并不这么认为。大家回想下普拉蒂娜两个保镖当时的样子，是不是和戴亚现在的样子有几分神似。既然两名保镖出现在了反转世界里，说不准戴亚也是如此。他只不过是被传送进了反转世界而已。

大小姐一行人跟随着监控器会找到谁呢？众所周知，当时的这个监视器的主人是萨奇的意念体。在本回中，银河团的三干事都露面了，可萨奇呢？她的下落还是个谜。所以笔者推测，这个监视器很有可能将众人带到萨奇的藏身之处或是萨奇意念体那。毕竟，普拉蒂娜她们的三本精灵图鉴还在她那里呢，也该是时候拿回来了。

口袋妖怪详尽分析
——未进化精灵专题（5）

文/月神兔兔 编/乌冬

这辑将在结束第二代的未进化精灵分析之后进入第三代。相比人才济济的第一代来说，第二代中实用性强的未进化精灵就相对较少了，不过其中还是不乏3D龙Ⅱ型这种未进化精灵中的佼佼者。而在这辑讲到的第三代精灵中，1级傲骨燕也是非常有趣实用的一只。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

长毛猪

（イノムー/Piloswine）

编号：221 分类：野猪口袋妖怪 身高：1.1m 重：55.8kg

进化流程

NO.220小猪怪（ウリムー/Swinub）
↓LV33
NO.221长毛猪（イノムー/Piloswine）

它的嗅觉灵敏，能发现冻土下的蘑菇。



能力方面

种族值

HP	100	物攻	100	物防	80
特攻	60	特防	60	速度	50

各项能力极限值

HP	404	物攻	328	物防	284
特攻	240	特防	240	速度	218

属性为地面+冰，受到的攻击效果如下

效果2倍：火（雪影、迟钝）、水、草、格斗、钢

效果一般：普通、冰（雪影、迟钝）、地面、飞行、超能、虫、岩石、鬼、火（厚脂肪）、龙、恶

效果减半：毒、冰（厚脂肪）

无效果：电

特性

雪影（ゆきがくれ/SnowCloak）：雪天下使对方攻击自己时的命中变为原来的0.8倍，并且使冰系以外的精灵也不会受到雪天带来的伤害。
迟钝（どんかん/Oblivious）：不会陷入着迷状态。

梦特性

厚脂肪（あついしぼう/Isograisse）：受到火系、冰系的伤害减半。

升级技能一览

1：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
1:啄（つつく/Peck）
1:敏锐嗅觉（かぎわける/OdorSleuth）
1:玩泥（どろあそび/MudSport）
1:细雪（こなゆき/PowderSnow）
5:玩泥（どろあそび/MudSport）
8:细雪（こなゆき/PowderSnow）
11:泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
14:忍耐（こらえる/Endure）
18:泥爆弹（どろばくだん/MudBomb）
21:冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
24:冰之牙（こおりのキバ/IceFang）
28:突进（とっしん/TakeDown）
33:乱突（みだれづき/FuryAttack）
37:白雾（しろいきり/Mist）
41:暴走（あばれる/Thrash）
46:地震（じしん/Earthquake）
52:暴风雪（ふぶき/Blizzard）
58:超级健忘（ドわすれ/Amnesia）

可以习得的技能机器

5	6	7	10	13	14
15	16	17	18	21	26
27	28	32	33	37	39
42	44	45	48	68	71
78	80	87	90	94	H4

遗传技能一览

突进（とっしん/TakeDown）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
齿突（かみつく/Bite）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
岩崩（いわなだれ/Rock Slide）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
原始力量（げんしのちから/AncientPower）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
泥浆喷射（マッドショット/MudShot）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
冰柱针（つららばり/IcicleSpear）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
地裂（じわれ/Fissure）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
诅咒（のろい/Curse）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪
冰棱坠落（つららおとし/IcicleCrash）
NO.235图图犬→NO.220小猪怪

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

通过其他途径习得的技能

撞击（たいあたり/Tackle）
进化前，小猪怪Lv.1
冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard）
进化前，小猪怪Lv.24
角突（つのでつく/Horn Attack）
《绿宝石》长毛猪Lv.1
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
撒娇（あまえる/Charm）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

长毛猪的两防种族值与进化后的猛犸猪相等，仅血量种族值比猛犸猪少10点，装进化辉石后耐久将大幅超越猛犸猪。虽然速度和物攻种族值都各比猛犸猪低了30点，但100的物攻种族值，物攻极限能达到328也不算低了。总体来说相比重视强攻能力的猛犸猪，长毛猪则更像是一只低速重型坦克，利用强大的耐久挡下对方的攻击后给予反击，是它的主要对抗手段，在战场上能发挥与猛犸猪截然不同的作用。

而且它和猛犸猪的特性其实也都是更重视耐久的，梦特性厚脂肪能帮它消除火系弱点，增加冰系抗性，使它变成3抗性4弱点，其中一个免疫，虽然还是不怎么样，不过对冰系精灵来说已经算不错了，多少能增强一些联防能力。雪影特性则能在雪天队中增强它的回避率，同样也是防守的好特性。也就是说，用能力偏向耐久的长毛猪将更容易发挥特性优势。

推荐用法

单打

重坦克型

雪崩/冰棱坠落/冰飞石+地震+岩石飞刃/蛮力/莽撞/地裂/吼叫/隐石沙砾

努力值加极限物攻，剩下的努力值建议分152点给血量，再分106点给物防，这样两防之和正好等于血量，是比较合理的分配（也可根据需要选择加特防，或者为了做物防盾而全加给物防）。装进化辉石之后能达到血量379，物防333，特防234，物攻328，拥有物防盾级别的物防能力，并且特防能力也很强，又有较强的物攻，可谓是一辆重型坦克。



长毛猪的优势主要在于能够挡下原本猛犸猪挡不下的攻击，然后给予反击。举例来说比如豪火猴与猛犸猪互相克制，但豪火猴速度占优，原本能先手秒掉猛犸猪，但换成长毛猪后就秒不掉了，接下一次攻击后可用地震反秒。从这个例子还可以看出，只要能用本系主攻技能克制对方，并且对方的物防能力只要不是特别强，那么以长毛猪328的物攻，就已经足够秒敌了，至少在这种情况下换成猛犸猪更高的物攻其实也是浪费的。况且就算差一点秒不掉，下回合还能用本系先制冰飞石补掉对方的余血，这么一来只要对方的耐久别达到盾牌级别基本就都能搞定。

那么下一个问题是，长毛猪的本系克制面到底怎么样呢？答案是非常大！这也正是长毛猪的另一个重要优势。地面系能克5个属性，冰系能克4个属性，其中没有一个重复，两种本系技能加起来一共能克9个属性，在所有精灵中本系克制面最大。也就是说长毛猪这种强度的物攻其实正好利用到了本系克制面大的特点，并且换来了强大的耐久，应该是很划算的。而且地+冰攻击组合不仅克制面广，在打击面上的互补也非常好，两招加起来只有鬼蝉、多塔克和电鬼水火形态三个盲点（未进化的雨蛛除外），是一对高效互补。因此地+冰可以说是最佳的攻击组合之一。而能使这对强大的组合都享有本系加成的精灵就只有长毛猪和猛犸猪这一家，这是任何一只重型坦克精灵都无法取代的优势。

另外它还有一项优势就是对强大的龙系精灵具有很强的抑制作用，因为它即使努力值加极限物攻，耐久也具有普通物防盾的水平，足够扛住快龙、叠翅鲨龙等常用龙系精灵的两招激鳞，也就是说它可以在先读对方使用激鳞时作为物防盾联防上场，随后利用对方不得不再使用激鳞而无法换人的机会，再扛住一发激鳞随后后手用冰系技能把对方秒掉。如果用的是雪崩，便足够秒掉满血的鳞甲快龙。这个特点是猛犸猪所不具备的，因为猛犸猪只能扛住一发激鳞，并且极限物攻的先制冰飞石要秒叠翅鲨龙还差一口气（有低几率能秒）。

长毛猪的主要战略就是利用盾牌级的物防能力进行联防，随后用较高的物攻给予反击。或者利用物防优势在互相克制的物攻精灵面前安全上场，与对方火拼，对方秒不掉它但它秒得掉对方。作为变招也可把努力值加成极限物攻满特防，转而对付特攻精灵。主攻技能中地面系当然是用地震，冰系则可在雪崩和冰棱坠落中选一招，建议用雪崩，因为它耐久强大，可以说是最适合用雪崩主攻的精灵。另外最好再同时装上冰飞石，不仅能变相增强它的秒敌威力，并且破精神衣带，破坚硬特性（被地面克的精灵中有不少坚硬特性），还能在火拼掉对手但自己的血量也差不多耗尽时，再用一招先制技能赚点外快。剩下的技能格可装岩石飞刃或蛮力扩大克制面，也可装莽撞配合冰飞石。另外就是作为联防的一个环节，吼叫和隐石沙砾也列入备选范围。

最后要说的是，如果将猛犸猪的努力值向耐久方向调整的话，是不是也能调整出和长毛猪一样的效果呢？答案当



莽撞冰飞石型

莽撞+冰飞石+地震/冰棱坠落/蛮力

把耐久和速度都降到极限低，装上精神衣带，让对方把自己打成一滴血，然后后手使用莽撞，再接一招先制冰飞石把对方干掉，是长毛猪低耐久向的变招。以拼掉对方一只精灵为目的，在队中主要的作用是防对方的强化控场。地+冰属性既不怕沙暴又不怕雪天是它用这种打法的优势所在。相比猛犸猪的优势在于速度更慢，更容易后手使用莽撞，耐久略低一点，更容易被打成一滴血。但在完成任务以外额外做出贡献的能力比猛犸猪差。



轮转

诅咒型

诅咒+雪崩/冰棱坠落/冰飞石/地震+睡眠

轮转中长毛猪比猛犸猪更便于防守反击，而且用诅咒强化的打法等于也无视了它的速度劣势。强化完成后如果先让队友释放神秘空间，再转上它来进攻，更能化劣势为优势。利用神秘空间的情况下可用冰棱坠落和地震主攻，反之则可用雪崩主攻。再装上回血技能睡眠，配合队友便具有了持久作战的能力。

攻辅兼备型

地震/冰棱坠落/莽撞/地裂/光之壁/反射盾/吼叫/隐石沙砾/睡眠

不用强化技能，偏向辅助的打法。长毛猪能同时学会光之壁和反射盾，配上自身强大的耐久，很适合配合全队防守，还能用吼叫防强化。在耐久强大的同时物攻也不算低，可以兼顾进攻。算好自己快被打成红血时使用莽撞，能强行突破对手的防线，随后如果找机会让队友释放神秘空间，还能先手用睡眠再把血量补回来。

多元对战

重坦克型

冰棱坠落+冰飞石+地震+守护

多元对战中长毛猪的重坦克型打法依然成立，虽然速度很慢，但强大的耐久使对方在不克制它的情况下很可能合击也解决不掉它，而它却能用强大的本系克制面争取后手秒敌。尽量与属性差别较大的队友组队，便于先读对手的攻击方向。如果对方场上有克制它的精灵，并且能合击将它击倒，可争取用守护化解。面对高速精灵时还能时而用冰飞石先制。但不管怎么说，在重视速攻较难防守的多元对战中，要用它还是比较吃力的。

3D龙II型

（ポリゴン2/Porygon2）

编号：233 分类：虚拟口袋妖怪 身高：0.6m 重：32.5kg

为了进行行星开发而强化了形态，但似乎仍然难以胜任。



进化流程

NO.137 3D龙（ポリゴン/Porygon）
↓装升级碟片通信交换
NO.233 3D龙Ⅱ型（ポリゴン2/Porygon2）

能力方面

种族值

HP	85	物攻	80	物防	90
特攻	105	特防	95	速度	60

各项能力极限值

HP	374	物攻	284	物防	306
特攻	339	特防	317	速度	240

属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶

无效果：鬼

特性

换装（トレース/Trace）：上场时复制对手的特性，双打时随机复制对方单体精灵的特性，No.351ポワルン和No.493号アルセウス的特性无法复制。

下载（ダウンロード/Download）：如果对手的特防大于物防，则自身提升一阶物攻；如果对手的物防大于等于特防，则自身提升一阶特攻。

梦特性

分析（アナライズ/Analytic）：全场最后行动时使技能威力提升30%。

升级技能一览

1：属性切换2（テクスチャー2/Conversion2）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:属性切换（テクスチャー/Conversion）
1:变圆（まるくなる/DefenseCurl）
7:精神光线（サイケこうせん/Psybeam）
12:高速移动（こうそくいどう/Agility）
18:自我再生（じこさいせい/Recover）
23:电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
29:信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
34:道具回收（リサイクル/Recycle）
40:放电（ほうでん/Discharge）
45:锁定（ロックオン/Lock-On）
51:三角攻击（トライアタック/TriAttack）
56:魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
62:电磁炮（でんじほう/ZapCannon）
67：破坏光线（はかいこうせん/HyperBeam）

可以习得的技能机器

3	6	10	11	13	14
15	17	18	21	22	24
25	27	29	30	32	40
42	44	46	48	57	68
70	73	77	85	87	90
92					

定点教学一览

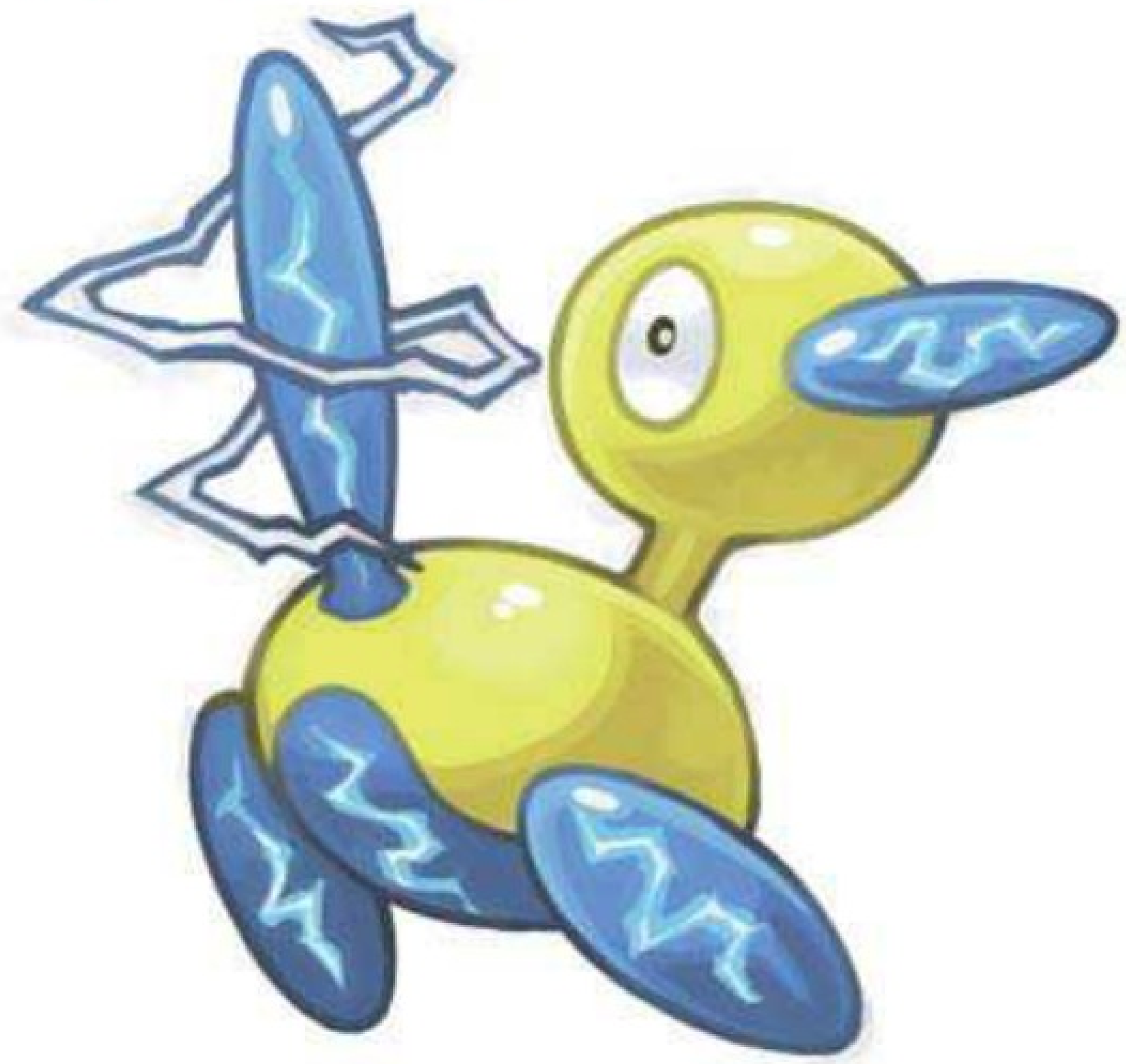
鼾声（いびき/Snore）

遗传技能一览

冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
戏法（トリック/Trick）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
道具回收（リサイクル/Recycle）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
留存（とっておき/LastResort）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）
欺诈（イカサマ/FoulPlay）
电网（エレキネット/Electroweb）

通过其他途径习得的技能

变方（かくばる/Sharpen）
NO.137 3D龙Lv.1
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学



舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：5120

点评

3D龙Ⅱ型是所有未进化精灵中种族值最高的一只，与进化后的3D龙Z型相比，速度和特攻种族值各低30，但两防种族值都高20，装进化辉石后实际种族值之和将远超3D龙Z型，甚至超过600，相当于一只准神兽。原本就偏高的耐久配上进化辉石，再加上不低的特攻配上下载和分析两个强攻特性，使它的攻防能力都非常优秀，是最适合装进化辉石的精灵之一。

推荐用法

单打

下载特攻型

自我再生/（电磁波/剧毒）/三角攻击/冷冻光线/十万伏特/觉醒力量/充电光束

下载是强大的进攻特性，如果能够顺利提升特攻，那么极限特攻的情况下能达到508之高，虽然还及不上进化后的3D龙Z型，但它的耐久却比3D龙Z型高得多，加满血努力值并装上进化辉石后能达到374血量、324物防、339特防，差不多是3D龙Z型的两倍之多，整体数值堪

比神兽，是一辆超重量级坦克。

由于耐久达到盾牌级别，所以最好装上方便的回血技能自我再生来有效利用，具有一定的消耗能力，而且纯普通属性只有格斗系一个弱点，很适合打消耗，在这个基础上如果下载特性使特攻提升，就能获得极强的破坏力，这是任何其他消耗精灵都不具备的重大优势。还能用自我再生+电磁波组合进一步增强消耗能力，并且弥补速度不足。将对方麻痹后不停回血，在对方因麻痹而无法动弹后先手反击。

攻击技能主要在本系的三角攻击以及打击面较丰富的冷冻光线和十万伏特中选择，也可以用觉醒力量针对部分精灵的弱点，或用充电光束提升特攻。

努力值除了加极限特攻满血之外，也能全部分给耐久，这样两防都将成为难以撼动的强力盾牌。而且在下载特性提升特攻的情况下仍然拥有369的特攻火力。虽然下载特性也可能会提升物攻，不过只要对大多数精灵两防的强弱有所了解，还是很容易选择在特防较弱的精灵面前上场主动利用的。对一些打不动的精灵可选择用剧毒消耗。

下载双刀型

自我再生+报恩+冷冻光线/十万伏特/影子球/其他特攻技能

虽然还是以特攻为主体，但也可备一招本系物攻技能报恩形成双刀，在下载特性提升物攻后使用。即使不加物攻努力值，在提升一阶物攻后也能达到294，面对低物防精灵足以造成可观的伤害。当然也可选择把两攻努力值都加满，形成更强的进攻火力。特攻技能中除最常用的冷冻光线和十万伏特以外，也可考虑装一招影子球帮报恩克制鬼系。

分析后攻型

自我再生/三角攻击/冷冻光线/十万伏特/精神冲击/觉醒力量/剧毒

梦特性分析能在后攻的情况下为它提升30%的火力，极限特攻的情况下相当于拥有440的强大特攻，可利用强大的耐久挡下对方攻击后后手反攻，并且用自我再生回血，是一座持久力很强的大火力炮台。强大的耐久和较低的速度使它很适合利用这个特性。虽然火力不及下载特性，但比下载特性更稳定，即使遇上比自己更慢的精灵，在占有速度优势的情况下也不会被动。

3D龙Ⅱ型的耐久光加满血努力值就足以挡下高物攻龙系精灵的两下激鳞，再加一些物防努力值后甚至能挡两下龙舞或装专爱头巾后的激鳞。利用这一特点可在先读对方使用激鳞时换它来挡，随后趁对方因激鳞的副作用而无法换人时用冷冻光线完成猎杀。

换装型

自我再生/冷冻光线/（十万伏特/闪电）/觉醒力量/电磁波/属性切换/属性切换2/？



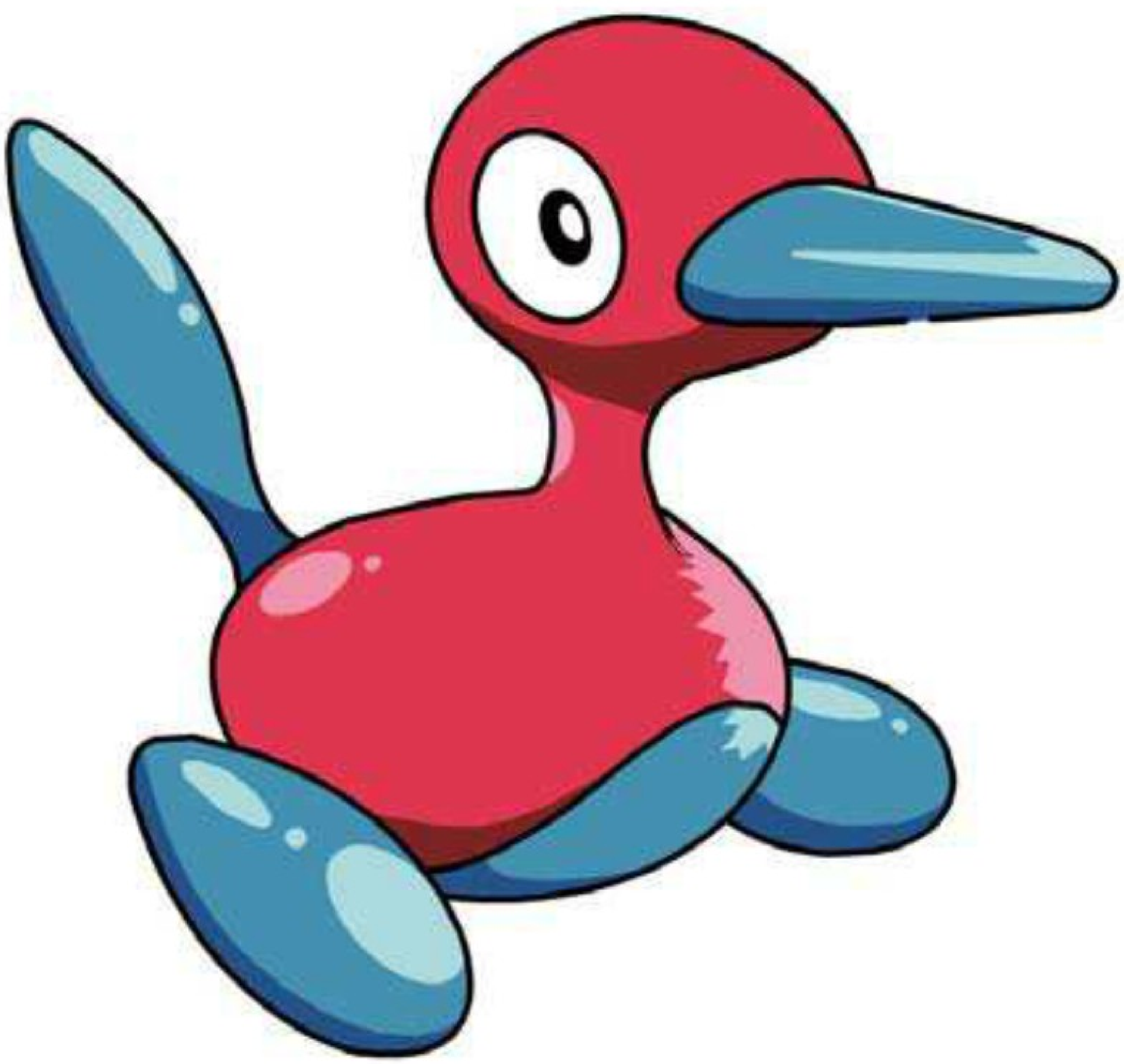
换装能在上场时复制对方的特性，能够对许多因特性而强大的精灵构成威胁，具有很强的联防作用。

首先效果最突出的就是对天气队的应变能力极强，尤其是在遇到沙暴队时复制到沙隐术和遇到雪天队时复制到雪隐特性时，能大幅提升它的消耗能力。遇到雨天队或晴天队时同样也能通过复制轻快或叶绿素特性为自己提速，为此甚至可以有意识地把速度努力值加满或加到极限，从而反压轻快或叶绿素特性精灵取得速度优势。此外还有如沙游、冰躯体、接雨盆、太阳力量等许多天气特性复制到后都能大幅增强实力。由于第五代的对战中遇到天气队的几率很高，所以利用率自然也不低。

另一类复制效果优秀的便是复制蓄电、避雷针、电气发动机、蓄水、引火等特性，争取通过联防在上场时直接发动特性，增强自己的实力。由于只有格斗系一个弱点，所以对方只要没有格斗系技能，那么在本系技能被免疫的情况下将很难与耐久强大的3D龙Ⅱ型对抗。

从联防角度来说，联防威吓特性精灵的效果也很出众，因为威吓特性精灵大多以物攻见长，在复制到威吓特性后便能即时发动降低对方的物攻，配上它原本就强大的耐久，便能使对方完全无法对抗。还有虽然遇到的几率很低，但一旦遇到对方携带鬼蝉而复制到神奇护符特性，便能使它免疫格斗系以外的所有攻击技能，并且鬼蝉完全没法对付它。此外还有加速、鳞甲、坚岩、诅咒身躯等许多特性复制到后都有很好的效果，就不一一细说了。

技能方面可根据想要复制的特性有针对性地配招。冷冻光线能在对抗沙暴队时克制地面系，尤其是对抗叠翅鲨龙复制到沙隐术之后用冷冻光线反打的效果特别好，在联防威吓血翼飞龙和鳞甲快龙后反打的效果也同样优秀，遇到晴天队时还能用来克制叶绿素特性的草系。十万伏特能在联防威吓暴鲤龙以及蓄水特性精灵后反打，还能在遇到雨天队时克制水系精灵，若专门针对雨天队则换成闪电更好。觉醒力量建议用地或火，觉醒地能克制蓄电、避雷针、电气发动机、引火特性的精灵，还能在对抗沙暴队时克制岩石系和钢系，对抗晴天队时克制火系。觉醒火则能在遇到晴天队时利用对方的晴天效果克制对方的草系，遇到沙暴队时能克制钢系，还能用来对付鬼蝉。如果能复制到神奇护符特



性的话，那么有一招属性切换或属性切换2就能通过切换属性来防御格斗系技能，能打出非常独特有趣的战术，但利用率极低。电磁波则能在对抗加速特性精灵时取得优势，还能配合自我再生进行防守。

神秘空间型

神秘空间+三角攻击/冷冻光线/十万伏特/自我再生/其他特攻技能

利用下载特性提升特攻，再用神秘空间取得先手后强攻的打法。强大的耐久使它很容易找到释放神秘空间的机会，下载特性又使它具有强大的进攻火力，就是速度还慢得不够彻底，尽量把速度调整到极限低。相比电磁波打法，神秘空间的优势在于不怕对方换上免疫电系的精灵，而且释放神秘空间后如果被对方换上了3D龙Ⅱ型的克星，也能再换其他低速队友继续利用场地效果。

神秘空间留存型

神秘空间+留存

只装神秘空间和留存两招，努力值加极限物攻满血，并把速度降到极限低。争取利用下载特性提升物攻，然后先用神秘空间再用留存强攻。提升一阶物攻后能达到426，再加上留存享受本系加成，使它成为留存的最大火力之一，能秒掉一些物防中等偏上的精灵。虽然打击面存在很大问题，不过遇到打不动的精灵完全可以换下去让其他低速高攻精灵来控场，这样作为神秘空间的发动者能打就打，不能打就撤，是应变力很强的留存战术。

属性切换型1

属性切换+自我再生/剧毒/精神干扰/影子球

属性切换是3D龙一家独有的技能，效果是使用者的属性变为自身其中一个技能的属性（原本的属性除外）。这个技能对进化后的3D龙Z型来说很难利用，但对3D龙Ⅱ型来说却能通过强大的耐久来合理运用。比如以上的配招，自我再生由于是普通系所以不会成为属性切换的随机对象，而剧毒、精神干扰和影子球中，无论随机到哪个属性，都能使它对格斗系技能产生抗性，于是便能以此来防御原本挡不住的格斗系精灵了。

还有另一招变化属性的技能属性切换2，效果是把自己的属性变成对最后承受的攻击具有抗性的属性。这招相对来说随机性更大，很难有计划地主动利用，而且在使用之前还必须承受一次攻击，因此很不好用，所以就不详解了。

属性切换型2

属性切换+自我再生+三角攻击+影子球/十万伏特/剧毒/?

这个配招中自我再生和三角攻击都是普通系技能，不会成为属性切换的随机对象，于是使用属性切换后必定会被切换成最后一招所装技能的属性。而再次使用属性切换时又必定会被变回普通系，很便于主动控制。如果与影子球配合便能使它免疫原本克它的格斗系，与十万伏特配合并且通过换装特性获得浮游特性的话，就能使它没有任何属性弱点。

轮转

常规型

自我再生+三角攻击+影分身/神秘空间/替身/自我暗示/其他特攻技能

3D龙Ⅱ型耐久强大，在轮转中配合抵抗格斗系的队友，筑起三角联防后很

难被攻陷。如果能依靠下载特性增强特攻的话，便可同时充当强攻精灵，反之则难以撕开对手的防线。攻击技能可用本系的三角攻击主攻，特效值得期待。选择技能中影分身能增强防守，神秘空间能为全队创造先手场地，替身能防一击必杀，还能用自我暗示复制对方强化的特攻，或者再多装一种属性的攻击技能备用也行。

属性切换型

属性切换+自我再生+三角攻击+钢之尾/影子球/十万伏特/剧毒

轮转中的属性切换型与上文介绍的“属性切换型2”大致相同，自我再生和三角攻击都是轮转中的必备技能，由于轮转对打击面的要求不高，光这两招便足以形成战斗力，所以不会像单打那样出现技能匮乏的尴尬。最后一招除了上文介绍的几个属性技能之外，还能选用它惟一的钢系技能钢之尾，把它变成轮转中优势极大的钢系。强大的抗性配合强大的耐久，使它的消耗能力倍增。钢之尾是物攻技能，万一下载特性不幸提升了物攻，多少还能利用一下。

重力型

重力场+自我再生+电磁炮/暴风雪/三角攻击/神秘空间

释放重力场造福队友的打法，自己也能装上电磁炮、暴风雪等低命中技能来主动利用，还能同时配合神秘空间。

多元对战

常规型

三角攻击/放电/暴风雪/冻结之风/高速移动/守护/其他特攻技能

尽管速度劣势明显，但由于3D龙Ⅱ型的整体实力实在太强，所以即使在重视速度的多元对战中也仍然不落下风。可与队友一起装上守护，通过先读防御对方的集中攻击进行联防，从而减轻速度劣势。强大的耐久使对方避开它不打的可能性很大，可利用这一特点让队友守护，自己则后手强攻。下载特性提升特攻或分析特性发动的情况下拥有很强的火力。也可用高速移动强化速度后与队友一起快攻。

此外下载特性还能配合队友的特性交换，把特性换给队友后能即时发动一次，提升队友的物攻或特攻，如果3D龙Ⅱ型也能同时有效利用交换到的特性那就很赚了。比如与魔镜特性光精灵配合时，如果先读对方用骚扰类技能攻击它，则可让光精灵用特性交换把魔镜特性换给它进行反弹，同时光精灵还有希望提升特攻。

先手场地型

三角攻击/报恩/十万伏特/放电/暴风雪/充电光束/其他特攻技能/神秘空间

利用队友创造的先手场地或自己释放神秘空间先手作战。强大的耐久使它发挥稳定，不容易被击倒。下载特性提升特攻后具有强大的火力，能与队友一起先手清敌。但多元对战中下载特性的发动比单打更难掌握，因此最好再备一招物攻的报恩以备不时之需。甚至还能把努力值全都分配给两攻，以保证进攻火力。

轮唱型

轮唱+三角攻击/十万伏特/暴风雪/其他特攻技能

用轮唱主攻，利用与高速轮唱精灵的配合把它提快，从而弥补速度上的不足。下载特性提升特攻的情况下具有不

小的杀伤力，与队友合击足够先手解决一只特防较高的精灵。虽然火力与进化后的3D龙Z型还有所差距，但因为耐久几乎是3D龙Z型的两倍，且速度上的劣势在轮唱配合中被完全弥补，所以整体实力比3D龙Z型有过之而无不及。

傲骨燕

（スバメ/Taillow）

编号：276 分类：小燕口袋妖怪 身高：0.3m 重：2.3kg

它拥有即使遇到强大的对手也会勇敢战斗的毅力，向着温暖的大地飞翔。



能力方面

种族值					
HP	40	物攻	55	物防	30
特攻	30	特防	30	速度	85

各项能力极限值					
HP	284	物攻	229	物防	174
特攻	174	特防	174	速度	295

特性

上进（こんじょう/Guts）：异常状态下使物攻提升50%，无视因烧伤造成的物攻减半效果。

梦特性

肝魂（きもったま/Scrappy）：使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系的精灵。

属性为普通+飞行，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩石、电、冰

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、钢、火、水、超能、龙、恶

效果减半：虫、草

无效果：地面、鬼

升级技能一览

1:啄（つつく/Peck）

1:叫声（なきごえ/Growl）

4:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）

8:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

13:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）

19:影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）

26:莽撞（がむしゃら/Endeavor）

34:燕返（つばめがえし/AerialAce）

43:高速移动（こうそくいどう/Agility）

53:气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）

可以习得的技能机器

6	10	11	17	18	21
27	32	40	42	44	45
46	48	49	83	87	88
89	90	H2			

遗传技能一览

追击（おいうち/Pursuit）

NO.278长翅鸥→NO.276傲骨燕

超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）

NO.278长翅鸥→NO.276傲骨燕

精神回复（リフレッシュ/Refresh）

NO.333青绵鸟→NO.276傲骨燕

鹦鹉学舌（オウムがえし/MirrorMove）

NO.333青绵鸟→NO.276傲骨燕

愤怒（いかり/Rage）

NO.84嘟嘟→NO.276傲骨燕

神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）
NO.334云翅龙→NO.276傲骨燕
吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
NO.396胖胖翁→NO.276傲骨燕
勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）
NO.396胖胖翁→NO.276傲骨燕
羽休（はねやすめ/Roost）
NO.278长翅鸥→NO.276傲骨燕
钢之翼（はがねのつばさ/SteelWing）
NO.227盔甲鸟→NO.276傲骨燕
驱雾（きりばらい/Defog）
NO.580蓝绒鸭→NO.276傲骨燕

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
热风（ねっぷう/HeatWave）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）

通过其他途径习得的技能

龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
接力棒（バトンタッチ）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
羽毛之舞（フェザーダンス）
爱知世博会配信
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
梦世界PDW、《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为飞行+飞行。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

傲骨燕即使装上进化辉石，实力也远不及进化后的大王燕，因此进化辉石打法完全不用考虑，反倒是能力降到最低的1级傲骨燕，装上精神衣带后竟拥有了足以区别于任何精灵的独特优势。

推荐用法

单打

1级莽撞先制型

莽撞+电光石火+追击+?

所谓莽撞先制战术，就是装上精神衣带，让对手把自己打成一滴血之后后手使用莽撞，把对方也拼成一滴血，随后用先制技能解决对方的打法。能用这种打法的精灵有很多，但是他们大都有一个共同的弱点，就是莽撞对鬼系精灵无效。傲骨燕却拥有特性肝魂，即使在鬼系精灵面前也能如期执行战术，是它

最大的特点。

在肝魂特性精灵中，能够使用莽撞先制战术的还有袋龙和大王燕两只。其中袋龙的先制技能只有突袭，效果很不稳定，所以不如傲骨燕好用。而它相比进化后的大王燕的优势则在于能把等级调整到1级，大王燕则最低也有22级。使用1级傲骨燕的好处首先在于速度足够慢，能保证后手莽撞，相比之下大王燕由于速度种族值太高，造成100级时的极限低速也有229，很难保证战术顺利执行，即使调整到22级的极限低速也有54，仍然快过少数几只超低速精灵，那样的话还不如干脆用1级傲骨燕。另一个好处则在于能把血量降到足够低，最低能到11，这样即使对方这回合不进攻，也同样能用莽撞把对方打得只剩11点血。



需要注意的是，当对方不进攻并且把对方打成11点血之后，1级傲骨燕并没有办法补掉这11点血。此时当见好就收，立刻换人来补，留着还没有受到伤害的傲骨燕等待下次发挥作用的机会。技能除了莽撞和电光石火外，还可备一招追击，在用后手莽撞把对方拼成1滴血后，如果先读对方换人逃跑，便可用追击截杀，不过通常来说还是用电光火石比较保险。

最后要注意的是，这种依靠精神衣带的1级打法很怕隐石沙砾以及沙暴雪天，因此配队时要尽量考虑到应对策略。还有就是如果对方也携有先制技能，那么最多只能做到用莽撞把对方打残，无法完成猎杀。

轮转

1级莽撞型

莽撞+?

轮转中无法使用莽撞+电光石火组合，因为轮转的转位使两次攻击打到的很可能不是同一只精灵。但是轮转中傲骨燕的1级莽撞仍然非常好用，因为肝魂特性使它完全无视对方的联防堡垒，包括鬼系在内遇到任何精灵都能强行将对方打成11或1点血，能帮助强攻队伍突破对方的防守。之后只要通过站位把它转至后方，争取让队友来解决对方就行了。

轮转中还很方便配合神秘空间，在精神衣带发动挡下对方一次攻击后，可让队友先释放神秘空间，然后便能把它转回前场再发一次莽撞了，这样便很容易让它发挥两次作用。而如果在它使用莽撞的时候对方用了强化、双墙等不具



www.dooland.com

攻击性的辅助技能，那就正中下怀，使可利用的次数进一步提升。

多元对战

1级莽撞先制型

莽撞+电光石火+守护+?

多元对战中同样也能用莽撞先制战术，但需要有队友的掩护，否则即使装备精神衣带，对方只要合击它一下便能将它击倒。建议配合拥有技能蒙住眼睛的精灵在首回合一起上场（三重战斗时让傲骨燕站两边），让队友封杀对方一只精灵，它则在精神衣带的保护下使用莽撞，如果这回合对方把它打成了一滴血，那么莽撞也能把对方打成一滴血，于是下回合就能让傲骨燕用电光火石先手解决对方了。如果首回合对方没有攻击傲骨燕，那么使用莽撞后对方便会剩余11点血量，这时便需要让队友负责补刀，所以尽量要配合玛狃拉这种速度足够快的封杀精灵，或者再给队友装上另一招先制技能也行。

如果遇到鬼系精灵，那么蒙住眼睛对鬼系精灵无效，只能封杀另一只对手，同时用傲骨燕的胆魄莽撞来打鬼系。所以肝魂特性在多元对战中同样有用，不过配合玛狃拉的话也能选择让玛狃拉直接秒掉鬼系精灵。在回合



结束，傲骨燕只剩一滴血后，对方通常都不会给它再次使用莽撞的机会而优先选择攻击它，此时可视情况选择用守护化解攻击。

神秘空间1级莽撞型

莽撞+?

在队友释放的神秘空间场地上上场，先手莽撞与队友合击清敌。胆魄特性使它毫无打击面盲点，1级的极低速度又保证了它在神秘空间下先手进攻。通常都能在攻击目标出手之前合击解决对方。这样的话对方能攻击它的精灵便只剩下一只，在精神衣带的保护下无法立刻将它击倒，于是下回合还能与队友再次合击，能做到以一换二。配合范围攻击技能效果更佳。

雨蛛 （アメタマ/Surskit）

编号：283 分类：水黾口袋妖怪 身高：0.5m 重：1.7kg

如支配水面般行走，从头顶散发出香甜的气味吸引猎物。



能力方面

种族值					
HP	40	物攻	30	物防	32
特攻	50	特防	52	速度	65

各项能力极限值					
HP	284	物攻	174	物防	179
特攻	218	特防	223	速度	251

属性为虫+水，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、岩石、电
效果一般：普通、毒、虫、鬼、火、草、超能、龙、恶
效果减半：格斗、地面、钢、水、冰

特性

轻快（すいすい/Swift Swim）：雨天下速度翻倍。

梦特性

接雨盆（あめうけざら/Rain Dish）：雨天下每回合回复最大血量的1/16。

升级技能一览

1:泡泡（あわ/Bubble）
7：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
13:香甜气息（あまいかおり/SweetScent）
19:玩水（みずあそび/WaterSport）
25：泡泡光线（バブルこうせん/BubbleBeam）
31:高速移动（こうそくいどう/Agility）
37:黑雾（くろいきり/Haze）
37:白雾（しろいきり/Mist）
43:接力棒（バトンタッチ/BatonPass）



可以习得的技能机器

6	10	11	13	14	17	18
21	22	27	30	32	42	44
45	46	48	55	70	76	77
87	90					

遗传技能一览

识破（みやぶる/Foresight）
NO.48毛球→NO.283雨蛛
泥浆喷射（マッドショット/MudShot）
NO.259沼跃鱼→NO.283雨蛛
精神光线（サイケこうせん/Psybeam）
NO.48毛球→NO.283雨蛛
高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
NO.258水跃鱼→NO.283雨蛛
心眼（こころのめ/MindReader）
NO.290地忍虫→NO.283雨蛛
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
NO.48毛球→NO.283雨蛛
虫蛀（むしくい/BugBite）
NO.291忍者蝉→NO.283雨蛛
水之冲击（アクアジェット/AquaJet）
NO.140化石盔→NO.283雨蛛
忍耐（こらえる/Endure）
NO.140化石盔→NO.283雨蛛

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学

流星（スピードスター/Swift）
《心金·灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金·灵银》技能机器03
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为水一+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

雨蛛的能力值非常低，即使装上进化辉石，耐久也只能达到中等水平，加上进攻能力实在差得可怜，所以别说高种族对战了，即使是UU战也很难派它上场。不过它却又是目前所有精灵中惟一的虫+水属性，所以还是简单分析一下吧。

虫+水属性5抗性3弱点，在防守上算是个不错的属性，作为惟一的虫+水属性精灵在联防上能起到一些特殊的作用。尤其是能同时抵抗高效互补的地+冰进攻组合是一大优势（除雨蛛外只有鬼蝉、多塔克和电鬼水火形态能同时抵抗这个进攻组合），但最常用这个组合的猛犸猪只要装一个岩石系技能就能克它了，所以无法成为猛犸猪的克星。双打时如果对方用的是地+冰的双专爱强攻组合，那么雨蛛将会成为对方的进攻盲点。两个特性轻快和接雨盆都只有在雨天队中才能发挥作用，但对它来说似乎都起不了决定性作用。总体来说由于种族值实在太低，使它很难发挥特殊属性的作用，看来只能期待新版本中有其他虫+水属性的精灵来取代它了。

技能点评

接力棒+高速移动/影分身/替身

雨蛛的耐久虽然不算高，但是装上进化辉石后物防和特防的极限值也分别能够达到268和334，配上最大284的血量，如果专心把单防能力加到极限的话，那么利用特殊的属性还是完全可以参与联防的。那么下一个问题就是它联防上场之后究竟能做什么？由于进攻火力极低，用于进攻反击显然是行不通



的，耐久也没有强到足以消耗的程度，于是惟一能做的也许就只有接力了。利用特殊属性联防上场，然后强化接力造福队友，使战局化被动为主动，应该就是它能做到的最大贡献了吧。

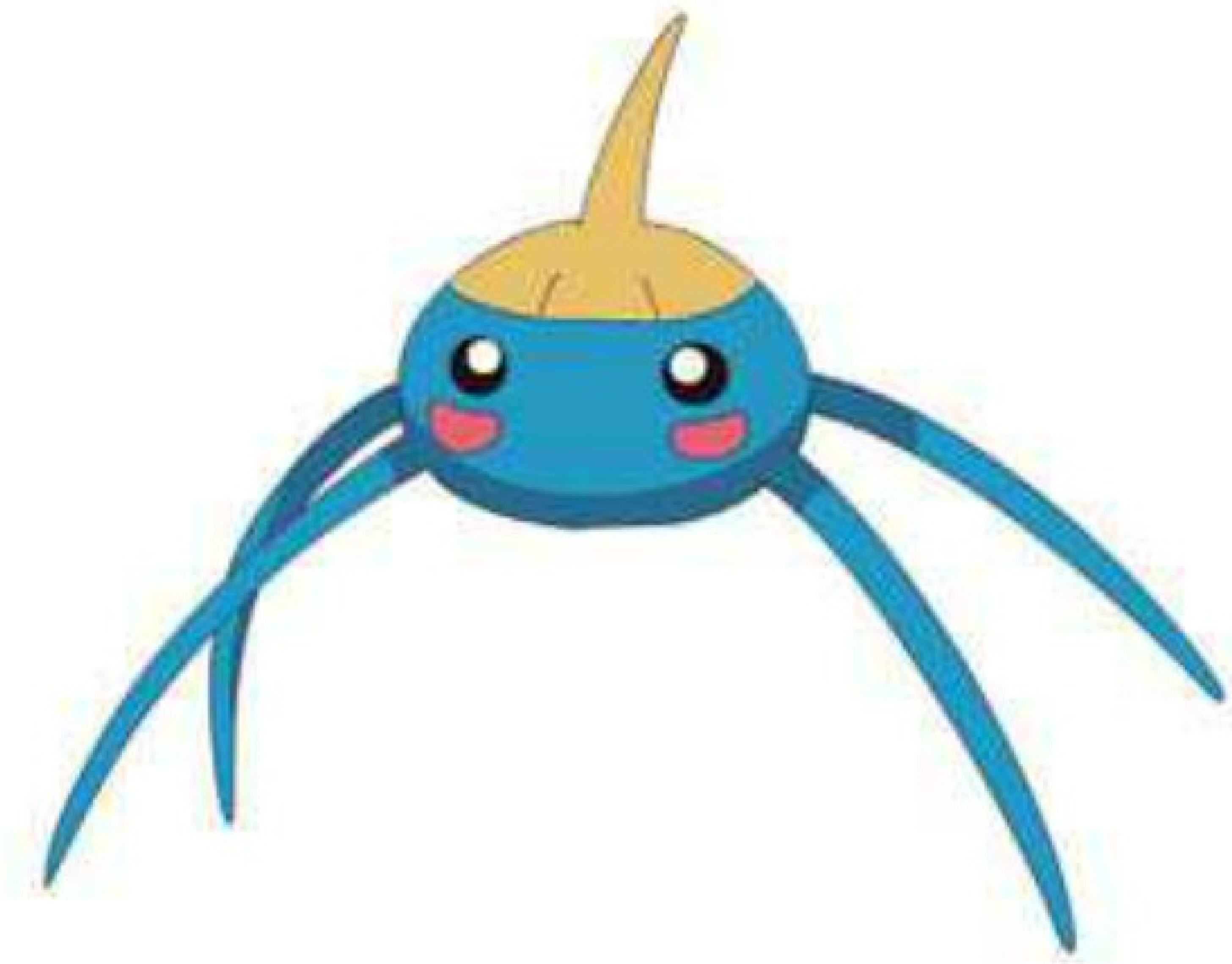
当然，除了进化辉石以外也可以装道具精神衣带，那样就能解放努力值去补一些速度和特攻了。但是装精神衣带就等于放弃了它惟一的属性特点，于是也就没必要用它了。

高压水泵/开水/信号光线

雨蛛的本系主攻技能，但由于特攻太低，很难造成有效伤害，除非是UU战时对方的特防也低得可怜，那么或许会有点用处。其中开水有30%几率将对方烧伤，对防守比较有利。

水之冲击/虫蛀

这两招是物攻方面的主攻技能，由于物攻比特攻更低，所以更加没什么威力。不过这两招都有不错的特效。水之冲击是先制技能，即使没有威力，破一下精神衣带还是能做到的。虫蛀则能蛀



蚀对方的果实为自己所用，如果能蛀蚀到提升能力的强化果实，那就能直接用于接力。

冷冻光线/暴风雪/影子球/亿万吸取

这些是其他属性的特攻技能，由于特攻种族值太低，所以最多也只能对同样特防超低的低种族精灵发挥作用。

黑雾

黑雾能消除对方的强化能力等级，属于功能性技能，适合联防，是造福队友的好招。

蘑蘑菇 （キノコココ/Shroomish）

编号：285　分类：蘑菇口袋妖怪　身高：0.4m　重：4.5kg

从头顶喷出有毒的孢子，吸入孢子后身体的各处关节都会疼痛。



能力方面

种族值

HP	60	物攻	40	物防	60
特攻	40	特防	60	速度	35

各项能力极限值

HP	324	物攻	196	物防	240
特攻	196	特防	240	速度	185

属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、毒、虫、火、冰
效果一般：普通、格斗、岩石、鬼、钢、超能、龙、恶
效果减半：地面、水、草、电

特性

孢子（ほうし/EffectSpore）：令使用接触攻击技能的对手各有10%的机率陷入麻痹、烧伤、冰冻状态。

毒疗（ポイズンヒール/PoisonHeal）：自身陷入中毒或剧毒状态时，每回合回复最大血量的1/8。

梦特性

快足（はやあし/QuickFeet）：异常状态下使速度提升50%，无视因麻痹造成的速度下降效果。

可以习得的技能机器

6	9	10	11	17	20
21	22	27	32	36	42
44	45	48	53	54	70
75	86	87	90		

升级技能一览

1:吸取（すいとる/Absorb）
5:撞击（たいあたり/Tackle）
9:麻痹粉（しびれごな/StunSpore）
13:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
17:百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）
21:头突（ずつき/Headbutt）
25:毒粉（どくのこな/PoisonPowder）
29:烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
33:生长（せいちょう/Growth）
37:亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
41:种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
45:蘑菇孢子（キノコのほうし/Spore）

定点教学一览

假哭（うそなき/FakeTears）
NO.312负电宝宝→NO.285蘑蘑菇
撒娇（あまえる/Charm）
NO.312负电宝宝→NO.285蘑蘑菇
帮手（てだすけ/HelpingHand）
NO.312负电宝宝→NO.285蘑蘑菇
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
NO.285蘑蘑菇→NO.285蘑蘑菇
惊醒拍打（めざましビンタ/Wake-UpSlap）
NO.300玲珑猫→NO.285蘑蘑菇
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
NO.285蘑蘑菇→NO.285蘑蘑菇
种子机枪（タネマシンガン/BulletSeed）
NO.192向日花→NO.285蘑蘑菇
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
NO.285蘑蘑菇《心金·灵银》技能机器01→NO.285蘑蘑菇
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
NO.191向日种子→NO.285蘑蘑菇
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）
NO.285蘑蘑菇定点教学→NO.285蘑蘑菇

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
光合作用（こうごうせい/Synthesis）
帮手（てだすけ/HelpingHand）



强夺（よこどり/Snatch）
烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）

通过其他途径习得的技能

精神回复（リフレッシュ/Refresh）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78

生蛋分组为妖精+植物。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

蘑蘑菇是拥有100%催眠技能蘑菇孢子的精灵之一，在耐久方面它的特防和血量种族值都与进化后的蘑菇斗士相等，仅物防种族值比蘑菇斗士低20，装上进化辉石后，耐久将大幅超越蘑菇斗士。问题是作为耐久型催眠精灵，还有同样拥有蘑菇孢子的球桶菇比它更耐打，而且属性也明显是球桶菇的毒+草比它的纯草更优秀，所以光这样还并不能体现它的特点。真正能体现其特点的其实是梦特性快足，虽然它的速度很慢，加到极限也只有185，快足特性发动的情况下最多也只能达到277，似乎还不怎么给力。不过作一下比较便能发现，在拥有蘑菇孢子的精灵中，蘑菇斗士的极限速度是262，图图犬的极限速度是273，都没有它快。于是算上快足特性发动的情况下，它便是能用100%催眠的精灵中速度最快的一只了。这显然是设计者故意为之的，为的是让这只看上去不起眼的未进化精灵也拥有自己独特的价值。不过尽管如此，它的实用性仍然不强。

推荐用法

单打

火焰之玉快足型

蘑菇孢子+守护+寄生种子/光合作用/替身/草绳/亿万吸取

装备道具火焰之玉，守护一回合发动快足特性，于是它便成了速度最快的100%催眠精灵。问题是它的后续手段比蘑菇斗士和图图犬差太多了，最多也就是用寄生种子和光合作用打打消耗。在没有催眠条款的规则下，对方中了寄生种子换下场后还能继续催眠，这样还算可以周旋，有催眠条款的规则下就难有什么作为了。

进化辉石快足型

蘑菇孢子+睡觉+梦话+寄生种子/草绳/亿万吸取



还有一种打法是装进化辉石充分发挥它的耐久优势，然后用睡觉回血打消耗，利用睡眠状态发动快足特性提升速度，然后用梦话争取抽中蘑菇孢子催眠对方。这种打法的持久作战能力会更强一些，不过同样也只能在没有催眠条款的规则下发挥作用。

轮转

催眠辅助型

蘑菇孢子+守护/睡觉/光合作用/梦话/寄生种子/强夺/假哭/撒娇/闪光

轮转中后续手段薄弱的缺点有所减轻，因为催眠对方后能立刻转上队友作战，不像单打那样会因换人而浪费催眠的持续回合数。而且除了寄生种子以外，还能用强夺、假哭、撒娇、闪光等技能来辅助队友作战。

多元对战

催眠辅助型

蘑菇孢子+守护+帮手+强夺/假哭/虚张声势

多元对战中催眠对方后可用帮手作为后续手段。装备火焰之玉，如果对方场上存在比它快1.5倍以内的精灵，那么首回合可视情况让它守护一回合以发动快足特性，然后催眠。或者也能让它直接用帮手协助高速攻队友秒敌，等第二回合快足特性发动后再进行催眠。问题是在重视速度的多元对战中，277的速度根本就不够快，通常对方要不就上高速精灵，要不就会让低速精灵提速，所以能利用到快足特性的场合其实并不多。

过动猿

（ヤルキモノ/Vigoroth）

编号：288 分类：暴猿口袋妖怪 身高：1.4m 重：46.5kg

由于心跳速度极快，全身血液都在沸腾，所以一刻也安静不下来。



属性为普通，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、虫、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙、恶

无效果：鬼

进化流程

NO.287懒猴（ナマケロ/Slakoth）
↓LV18
NO.288过动猿（ヤルキモノ/Vigoroth）

特性

活跃（やるき/VitalSpirit）：不会陷入睡眠状态

能力方面

种族值

HP	80	物攻	80	物防	80
特攻	55	特防	55	速度	90

各项能力极限值

HP	364	物攻	284	物防	284
特攻	229	特防	229	速度	306

可以习得的技能机器

1	5	6	8	10	11
12	13	14	17	18	21
22	24	25	26	27	30
31	32	35	38	39	40
42	44	45	47	48	52
56	59	65	67	78	80
83	87	90	94	H1	H4

升级技能一览

1:抓（ひっかく/Scratch）
1:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
1:鼓掌（アンコール/Encore）
1:吵闹（さわぐ/Uproar）
7:鼓掌（アンコール/Encore）
13:吵闹（さわぐ/Uproar）
19:乱抓（みだれひっかき/FurySwipes）
25:忍耐（こらえる/Endure）
31:切裂（きりさく/Slash）
37:反击（カウンター/Counter）
43:循序渐进（なしくずし/ChipAway）
49:气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
55:起死回生（きしかいせい/Reversal）

遗传技能一览

追击（おいうち/Pursuit）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
切裂（きりさく/Slash）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
鼾声（いびき/Snore）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
破碎之爪（ブレイククロー/CrushClaw）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
诅咒（のろい/Curse）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
梦话（ねごと/SleepTalk）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
臂锤（アームハンマー/HammerArm）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
试刀（つじぎり/NightSlash）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）
NO.235图图犬→NO.287懒猴
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.235图图犬→NO.287懒猴

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
过肩摔（けたぐり/LowKick）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
索要（ほしがる/Covet）
尘埃喷射（ダストシュート/GunkShot）
您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）

通过其他途径习得的技能

哈欠（あくび/Yawn）
进化前，懒猴Lv.1
偷懒（なまける/SlackOff）
进化前，懒猴Lv.13
暗算（だましうち/FaintAttack）
进化前，懒猴Lv.19
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
进化前，懒猴Lv.25
挣扎（じたばた/Flail）
进化前，懒猴Lv.49
突袭（ふいうち/SuckerPunch）
《心金・灵银》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学

模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
《心金・灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/ShockWave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

过动猿的种族值比进化后拥有神兽级数值的懒猴王差了十万八千里，但由于懒猴王带有副作用极强的偷懒，所以其实也并没有厉害到哪里去，而过动猿不但不受偷懒特性的制约，反而拥有免疫催眠的活跃特性，使它与懒猴王完全可以被看作是两种不同的精灵。它的速度中等偏上，物攻中等偏下，装上进化辉石耐久达到较强水准，勉强能与高种族精灵周旋。

推荐用法

单打

四物攻型

报恩/试刀/突袭/过肩摔/地震/岩崩/火焰拳/冷冻拳/闪电拳/尘埃喷射

努力值加给速攻的常规对攻打法，装满四招物攻技能扩大克制面，虽然物攻偏低，但只要克制对方，也有不小的火力。装上进化辉石之后，即使努力值不加血防，也有较强的物防能力。利用中等偏上的速度，在比自己慢的物攻精灵面前能取得明显的优势。

巨大化型

巨大化+报恩+偷懒/试刀/突袭/过肩摔

在物攻精灵面前用巨大化强化的打法。它的速度不慢，如果能在一些低速高物攻精灵面前先手用巨大化提升物防，配合原本就强大的物防能力，受到的伤害将变得微不足道。挡下对方进攻后再利用强化后的物攻进攻。对比它慢的物攻精灵将获得更大的优势。

努力值的配法大致有三种，第一种是分给速攻，为的是能在更多的物攻精灵面前先手强化，并且强化后拥有强大的进攻火力。即使努力值完全不分给耐久，装进化辉石并且一次巨大化之后也能达到441物防301血量，接近于盔甲鸟的极限物防，算是强力物防盾级别。当然前提是先手强化，所以这种配法中速度也起到了防御作用。

第二种配法是极限物攻满血，血量加满后自然更耐打，速度降低后先手强化的能力有所下降，但过动猿毕竟比普通的耐久型精灵速度更快，即使不加速度努力值也有216的速度，仍然能在许多低速高物攻的炮台式精灵面前保有速度优势。

第三种配法是极限特防满血，虽然过动猿的特防能力并没有物防那么优秀，但毕竟纯普通系精灵只有格斗系一个弱点，且格斗系的特攻技能非常罕见，所以364血343特防的强度已经很难被突破了。再加上强化物防的巨大化，

使它的两防都变得非常坚挺。在这个基础上配合偷懒回血，尽量多强化几次，使物攻达到足够高后再转为进攻。

技能方面如果是三物攻组合的话就用本系报恩主攻，然后一招恶系加一招格斗系技能就能把打击面补全。如果要多装一招偷懒的话，那么防守上自然变得更有利，但缺一招攻击技能后打击面将会出现明显的漏洞。

联防型

偷懒/鼓掌/吼叫/哈欠/反击/报恩/气合拳/报仇雪恨/火焰拳/冷冻拳/尘埃喷射

利用强大的物防能力联防的打法，只要是没有大威力格斗系技能的物攻精灵就都能成为它的联防对象，另外它还能利用自己的活跃特性来联防催眠技能。攻击技能除了可用报恩主攻以外，也可选用适合联防的本系报仇雪恨，在队友牺牲后上场提升威力，或者在先读对方换人时空放气合拳也不错。另外最好再在火焰拳、冷冻拳和尘埃喷射中选一招来克制使用催眠的草系精灵。剩下的技能格可在偷懒、鼓掌、吼叫、哈欠等一些适合联防的辅助及骚扰技能中选择。

虽然活跃特性能联防催眠精灵，但属性上被最常用催眠精灵之一的蘑菇斗士克制是个很大的问题，因此最好要有些针对性的策略。比如装一招反击，利用活跃特性上场联防蘑菇孢子之后，先读对方用格斗系技能而用反击反秒。努力值偏重耐久的话完全可以顶下蘑菇斗士的一招肉搏。另一种方法是多加点速度努力值，满速度无性格加成的情况下能达到279，超过了蘑菇斗士的极限速度（顺便也超过了图图犬），于是联防蘑菇斗士上场之后可以先手用鼓掌使对方无法攻击，逼对方换人，顺便还能用气合拳来配合。不过这样的话在耐久上会有所损失，作为物防盾联防物攻技能的能力也将有所下降。

剧毒挑拨型

剧毒+挑拨+偷懒+大字火

把努力值全都分给耐久用剧毒打消耗，主要针对对方的盾牌型精灵。它作为消耗精灵的优势除了纯普通属性只有格斗一个弱点以外，还在于可用挑拨来配合剧毒，使对方无法通过睡眠来解除中毒状态，于是便能强推大部分盾牌精灵。大字火用于针对部分不怕剧毒的钢系精灵。他的速度不慢，能在大多数盾牌精灵面前先手挑拨也是其优势所在。由于既不能睡觉也不能装解异状果（因为要装进化辉石），所以挑拨还担负着防对方剧毒的任务。

磨爪型

磨爪+百万强踢+爆裂拳+尘埃喷射/试刀/突袭

磨爪强化后用大威力低命中的百万强踢和爆裂拳进攻的打法。一次磨爪后本系百万强踢的命中率正好达到100%，威力则提高至180，虽然与剑舞报恩相比还有一定的差距，但因为它学不会剑舞，所以用磨爪百万强踢代替也不错。爆裂拳在一次磨爪之后命中率达到66%，仍然很不稳定，不过作为副攻技能也时不时能起到一些救命作用。有机会的话可利用较高的物防能力在物攻精灵面前争取强化两次，进一步提高命中率。最后一招可装同样低命中大威力的尘埃喷射，也可在试刀和突袭中选一招专门克制百万强踢和爆裂拳都打不到的鬼系。

忍耐速度果型

巨大化/磨爪+忍耐+挣扎+起死回生/试刀

装55号速度果，先用巨大化或磨爪强化物攻，被击倒之前用挣扎让对方把自己打成一滴血，并发动速度果，然后用挣扎强攻秒敌。努力值加满速度无性格补正的情况下，发动速度果便能达到418，能超过绝大多数精灵。物攻可加到极限，强化一次后用满威力挣扎足够秒掉一些物防较高的精灵。最后一招可用起死回生来对付挣扎打不动的岩石系和钢系，但这样对鬼系便会完全无解，所以也可以换成试刀来专克鬼系。同样打法的精灵还有很多，相比之下过动猿的特点主要就是能利用活跃特性顺便防防催眠。

轮转

巨大化型

巨大化+偷懒+报恩+空元气/循序渐进/报仇雪恨/瓦割/哈欠/挑拨/替身

轮转中过动猿较强的耐久更容易得到发挥，可用巨大化强化后与对方展开拉锯战。用偷懒回血，用报恩主攻。最后一招不必太过在乎打击面，可选一些功能性的攻击技能，比如用空元气防烧伤、用循序渐进无视对方强化的物防和回避率、用报仇雪恨在有队友倒下后使威力翻倍，还可以用瓦割破双墙。除此之外哈欠、挑拨、替身等辅助技能也都列入备选范围。

磨爪型

磨爪+百万强踢+爆裂拳+偷懒

轮转中的磨爪型不必在乎打击面，只需要百万强踢和爆裂拳两招攻击技能来配合磨爪效果就足够了，鬼系精灵可交给队友来对付。省下的技能格建议装一招偷懒争取利用较高的耐久持续作战。

多元对战

先读型

报恩+守护+突袭+气合拳

完全依赖先读的打法。先读对方集中攻击自己时用守护化解，先读对方至少有一只精灵攻击自己时用突袭先制，先读对方集中攻击队友时可让队友守护，它则可趁机空放气合拳。最后再加一招本系报恩用于主攻。

活跃辅助型

报恩+火焰拳/冷冻拳/尘埃喷射/吵闹/鼓掌/挑拨/?

利用活跃特性来防催眠的辅助型打法。因为催眠精灵以草系居多，所以除了用报恩主攻外，还可再配上火焰拳、冷冻拳或尘埃喷射来专门克制草系精灵。另外还有吵闹、鼓掌和挑拨也都是帮助队友防催眠的利器。



口袋妖怪 黑2·白2 战术系统探究Vol.12

文/koflover　编/乌冬

《口袋妖怪 X·Y》在近期公布了大量猛料，除了各种令人激动的新PM和新系统外，之前传得沸沸扬扬的“仙属性”居然也得到了官方的证实，这可真是出乎笔者的意料。新属性的出现就意味着原有PM的属性会有大幅度变化，PM属性的变化就意味着对战格局的洗牌，对战格局的洗牌意味着新作会有层出不穷的惊喜……让我们怀着对这份惊喜的期待去等候新作发售的那一天吧。

束缚战术思路分析

束缚战术指的是围绕着“束缚技”所展开的战术，而束缚技就是火焰漩涡、勒住、贝壳夹击等具有“束缚”效果的技能。束缚技的效果是让对手在4~5回合内不能交换下场，且每回合受到1/16最大HP的伤害。束缚技的效果会在最后一回合消失，当回合结束时对手不会再受到持续伤害，但因为该回合开始前对手无法选择交换指令，所以束缚技的禁止交换时间要比伤害持续时间多1回合。值得一提的是，在第一世代《口袋妖怪 红绿蓝黄》中，束缚技并没有禁止交换的效果，取而代之的是禁止对手出招，并且每回合末的持续伤害相当于束缚技首次攻击时所造成的伤害。那时候的束缚技可是非常霸道的，只要自己的速度比对手快并且束缚技能够顺利命中，那么对方就根本没办法还手，即便能交换下场换上另一只PM，还是要被束缚技克制得死死的。况且束缚技的持续伤害也相当可观，像喷火龙这种高特攻的PM去使用火焰漩涡的话，对手每回合结束时都要受到15威力的本系特攻技能所造成的伤害。

逆天的束缚技从第二世代起就走下了神坛，几乎成为废招，但到了第五世代后束缚技又迎来了第二春。束缚技的威力和命中率都得到了大幅度的提升，而且束缚效果的持续时间由2~5回合提升到了4~5回合。另外还有两个道具能够加强束缚技的效果，粘性勾爪能够使束缚效果的持续时间延长到8回合（最后1回合没有伤害），而缠绕头巾（しめつけバンド）可以使束缚技的持续伤害由最大HP的1/16提升到最大HP的1/8，与寄生种子、鬼火等消耗技能的伤害相等。最后，束缚技的学习范围也变得更加广泛，在《口袋妖怪 黑2·白2》中，作为束缚技的勒住成为了许多PM都可以学习的定点教学技能，这样的话束缚战术的人选就更加丰富了。这些加强使得束缚技又重新回到了对战舞台，束缚战术也变得行之有效，下面我们就来谈谈束缚战术的相关战术思路吧。

束缚战术的核心思路是寻找机会把对方攻击能力比较低的盾牌PM用束缚技困在场上，然后再用其它的消耗技能尽可能多消磨掉它的HP，从而为己方攻击手的清场创造条件。束缚战术也可以用来对付对方的攻击手，尤其是我方实施束缚战术的PM正好可以能抵御对方攻击手的时候，但当对方攻势过

于猛烈的时候，用束缚战术就有些得不偿失了。如果对方被束缚的PM缺乏回复能力，那么被一套束缚战术打下来就会元气大伤；而即便有回复能力，在面对这一系列消耗手段也会感到力不从心。另外，束缚技也可以结合灭亡之歌之类的技能来打一些特定战术，在PM分析部分我们会专门提及。

目前游戏中的束缚技一共有7个，它们分别是沙地狱、火焰漩涡、岩浆风暴、勒住、卷紧、漩涡和贝壳夹击。其中岩浆风暴的威力高达120，但它的命中率和PP值是所有束缚技中最低的，分别只有75%和5点，而且岩浆风暴又是炎钢兽的专属技能。沙地狱、火焰漩涡、漩涡和贝壳夹击的威力有35点，命中率和PP值也分别是稳定的85%和15点，不过沙地狱对飞行系无效，漩涡和贝壳夹击能学会的PM又特别少（漩涡作为《心金魂银》版本的秘传技，带有漩涡的PM不能被传送到第五世代），真正被广泛应用的技能只剩下火焰漩涡了。勒住和卷紧的性能基本相同，它们的威力都是15点，虽然卷紧的命中率比勒住高了5%（勒住是85%卷紧是90%），不过勒住作为定点教学技能，能学会的PM要更多一些。

需要说明的是，束缚技的束缚效果可以被高速旋转和替身来直接清除，由于替身是全员共通技能，所以理论上每只PM都可以带替身来轻易破解束缚战术。不过实战中不可能每只PM都带替身，尤其是那些盾牌PM带替身的意义更小，束缚战术还是有一定发挥空间的。另外，接力棒、蜻蜓点水、变压这三个技能以及道具“漂亮蜕壳”都可以直接无视束缚状态直接换人，这些同样也是束缚战术的克星。

最后我们来进入例行的PM分析环节，看看束缚战术结合实际的PM可以打出什么样的效果吧。由于能学束缚技的PM实在太多，所以我们只挑选一些有代表性的PM来进行介绍，其它PM的束缚战术读者朋友只要举一反三就可以了。

No.003 妙蛙花

掌握技能：勒住

叶绿素特性的妙蛙花是晴天队伍的第一大杀器，这一点想必是众所周知。但入手梦特性的妙蛙花还是有一定难度的，如果手头只有发芽特性的妙蛙花该怎么办呢？试试这次的束缚战术吧。妙蛙花可以学会禁止换人的挡路，但勒住的持续伤害是我们更加需要的。妙蛙花带上缠绕头巾后再配合寄生种子，每回合可以扣掉对方1/4的最大HP，同时自己还能得到一定的回复，不需要再靠剩饭的帮助了。妙蛙花可以考虑用剧毒来把持续伤害进一步扩大，不过催眠粉在大多数情况下会更加好用，对手被催眠后妙蛙花可以更好地发挥出束缚战术的威力。勒住、寄生种子和催眠粉占去了三个技能栏，最后一个技能妙蛙花可以考虑用淤泥爆弹来打不怕寄生种子的草系PM，或是绿叶风暴、地震、亿万吸取等攻击技能，回复用的睡觉或光合成也可以考虑。

No.059 风速狗

掌握技能：火焰漩涡

风速狗凭借“威吓特性+鬼火”可以做到对物攻手的双重弱化，这样的话即便面对高物攻的PM时它也是有机会去施展束缚战术的。由于风速狗可以学会回复技能朝阳，所以道具选择缠绕头巾而放弃剩饭是完全可以的，“火焰漩涡+鬼火”每回合可以造成1/4最大HP的伤害。除了火焰漩涡、鬼火和朝阳外，风速狗还可以再带上一招攻击技能，像神速、燃烧殆尽、肉搏这些技能都不错。

No.073 毒刺水母

掌握技能：勒住、卷紧

毒刺水母一般都是当作“工兵PM”来用的，具体说来就是撒毒菱、吃对手的毒菱、高速旋转清扫钉子、打落对手道具这些杂活。在发挥工兵职能之余，毒刺水母也可以尝试束缚战术，比如对手面对着毒刺水母上场而且又踩下毒菱中毒的时候，毒刺水母就可以用卷紧把它留在场上。考虑到毒刺水母的回复能力不是很强，它要么带一招睡觉，要么选择剩饭而放弃缠绕头巾。另外，毒刺水母还能学会怪异光，这招配合束缚技的效果也是不错的，而且怪异光不像虚张声势那样有副作用，用起来更加安全。

No.114 蔓藤怪

掌握技能：勒住

蔓藤怪是一只非常善于消耗的PM，它拥有寄生种子、亿万吸取、光合成、分担痛苦和再生力特性等多种回复手段，耐久方面有不俗的物防和进化辉石加成，而持续伤害方面就靠寄生种子和勒住了。由于进化辉石的加成实在太可观，蔓藤怪一般不会带缠绕头巾来增强勒住的威力，再加上蔓藤怪的再生力特性要交换下场才能生效，所以蔓藤怪不追求在一次束缚技内就把对手打残，而是见缝插针通过多次消耗来积累优势。蔓藤怪的四招一般都是勒住、寄生种子、催眠粉和分担痛苦。



No.146 火焰鸟

掌握技能：火焰漩涡

火焰鸟这只两攻能力都不错的PM去用束缚战术多少有些“情非得已”的味道，毕竟火系PM个个都是优秀的攻击手，火焰鸟实在是排不上号。不过火焰鸟的束缚战术打起来还是有模有样的，它和风速狗一样都是用“火焰漩涡+鬼火”来消磨HP，由于回复技能羽休的存在所以它可以放心大胆地带上缠绕头巾。虽然火焰鸟没有威吓特性，但压力特性在消耗时也能发挥出一定的作用，如果能挡下肉搏、绿叶风暴或燃烧殆尽这样PP少的攻击技能还是非常赚的。不过火焰鸟的最大特点还在于自由落地这个技能，它能够使对手和它一起飞天，在一回合内什么事情也不能做，白白多受一回合的持续伤害，而且自由落地本身也有60点威力。火焰鸟的四招没有多少变化的空间，火焰漩涡、鬼火、羽休和自由落地几乎是固定搭配了。



No.148 哈克龙

掌握技能：勒住、卷紧

哈克龙作为一只非最终形态的PM，除了能享受进化辉石的加成以外，还有一个优势就是拥有神奇鳞片的特性。虽然这个特性没有快龙的鳞甲那么霸道，但在束缚战术中可能会更好用一些，哈克龙使用睡觉后不但可以回满HP，而且可以同时享受到道具和特性的双重物防加成，再加上

龙属性天生有不错的抗性，哈克龙即便面对强力的物攻手，也有资本去施展束缚战术。不过哈克龙不能靠缠绕头巾来增加束缚技的持续伤害，而且消耗技能只有剧毒可用，在第一回合只能消耗掉对方1/8的最大HP，只有当剧毒伤害逐渐累计起来的时候才能造成足够的持续伤害。

No.208 大钢蛇

掌握技能：勒住、沙地狱

大钢蛇拥有令人难以置信的物理耐久和一箩筐的属性抵抗，在实施束缚战术的时候有不错的先天资本。不过大钢蛇对格斗、地面、火、水这几个热门攻击属性时都是被克，再加上它的回复能力也不足，所以实际物防能力不是那么无懈可击。在束缚技的选择上，拥有本系加成的沙地狱能造成不错的初始伤害，但对飞行系和浮游特性的PM完全无效，而勒住只对鬼系PM无效但初始伤害就相当低。大钢蛇可以采用“沙地狱/勒住+剧毒”的消耗组合，如果带缠绕头巾的话就必须再带上一招睡觉了。大钢蛇的最后一招可以选择攻击技能，像陀螺球就是非常理想的选择。另外，大钢蛇还可以舍弃剧毒，选择“沙地狱/勒住+睡觉+诅咒+陀螺球”这四招，在施展束缚战术的同时还能寻找强化物攻的机会。最后补充一点，由于大钢蛇不怕沙尘暴，所以在沙尘暴天气下使用束缚战术会是不错的选择。

No.213 壶壶龟

掌握技能：勒住、卷紧、沙地狱

壶壶龟的优势在于超高的两防以及能够享受沙尘暴的特防加成，只要不被改变天气，那么壶壶龟就可以轻松抵抗除水系以外的任何特殊攻击，比快乐蛋的特防优势还要大。壶壶龟的标配三招是“卷紧/沙地狱+睡觉+剧毒”，道具一般都用缠绕头巾。如果对手妄想用特攻强化技能来突破壶壶龟的防守，那么壶壶龟还可以用虫之抵抗来不断抵消对方的特攻加成，最后获胜的还是壶壶龟一方。由于虫之抵抗在面对物攻PM时就派不上用场，这时候也可以换成打落或鼓掌。



No.244 炎帝

掌握技能：火焰漩涡

炎帝可以效仿风速狗使用同样的束缚战术，即“鬼火+火焰漩涡”的双重消耗组合。不过炎帝没有风速狗那样的威吓特性，也学不会朝阳这种回复技能，去“山寨”风速狗其实不是什么好主意。其实炎帝也有自己的特长，那就是冥想。炎帝用火焰漩涡束缚住对手后，可以争取到更多次冥想的机会，而多次冥想能够显著提升火焰漩涡的初始伤害，两者是相辅相成的关系。如果炎帝用冥想的话，那一般都会考虑“火焰漩涡+睡觉+冥想+攻击技能”的配招，鬼火就只能舍弃了。



No.338 太阳岩

掌握技能：火焰漩涡

太阳岩是惟一能够学会火焰漩涡的非火系PM，不过这并非太阳岩的特长所在，太阳岩的真正优势在于能同时享受到鬼火的物攻封锁效果和沙尘暴对岩系的特防加成。虽然熔岩蜗牛也是一只能够学会鬼火的岩系PM，但它可是没有任何束缚技的。由此我们就可以大致想象出太阳岩的束缚战术的基本思路：围绕鬼火和沙尘暴来奠定攻防两端的优势，攻击方面有“火焰漩涡+鬼火+沙尘暴”的三重消耗，防守方面有鬼火的变相物防加成和沙尘暴的特防加成。另外太阳岩的回复能力也相当强，不但有自我再生，还能学会分担痛苦，这个回复优势在能享受沙尘暴特防加成的岩系PM中可是不多见的。太阳岩除了火焰漩涡、鬼火和自我再生/分担痛苦这三招外，最后一招可以考虑宇宙能量、隐石沙砾、神秘空间等多个实用技能，战术变化相当丰富。

No.356 夜行鬼

掌握技能：勒住

在所有非最终形态的PM中，夜行鬼的两防是最高的，而带上进化辉石后的两防水准能够达到219种族值的水准，这种档次的耐久简直就是天神下凡一般。而且还要补充一点的是，夜行鬼可是有鬼火的，甭管再厉害的物攻手（拥有上进特性的除外），一旦中了夜行鬼这套“鬼火+勒住”的束缚战术，只有俯首称臣的份。夜行鬼可以用睡觉或分担痛苦来回血，两个回复技能各有所长：睡觉的回复效果稳定，但两回合的真空期可能会发生意外；分担痛苦既能回血又能消耗对手，但当对手HP也不多的时候，分担痛苦就很难为夜行鬼回血了。夜行鬼的最后一个技能选择很灵活，玩家如果想追求极致的持续伤害的话甚至可以考虑诅咒，这样的话，携带缠绕头巾的夜行鬼每回合所造成的持续伤害就可以达到1/2最大HP，即便对手的回复能力再强，也很难承受住这么凌厉的消耗手段。



No.450 巨嘴河马

掌握技能：沙地狱

巨嘴河马的扬沙特性是它最大的优势所在，不但能够增加自己的消耗能力，同时还能帮助壶壶龟、太阳岩等PM更好地实施自己的束缚战术。巨嘴河马能够学会回复技能偷懒，所以道具一定要带缠绕头巾。另外，巨嘴河马可以考虑用哈欠替换掉剧毒，虽然持续伤害会少一些，但催眠效果却能更容易掌握战场主动。当对手场上的PM被催眠且无法交换下场时，我方就可以抓住这个机会把攻击手派上场，利用对手有一回合无法反击的真空期可以干很多事情。巨嘴河马还能学会能量储存，这个技能可以提升两防，让巨嘴河马可以更好的施展束缚战术。最后总结一下巨嘴河马的配招，“沙地狱+偷懒+剧毒/哈欠”这三招是必备的，最后一招可以选能量储存、隐石沙砾，或是一招攻击技能。

No.472 蝠蝎

掌握技能：沙地狱

蝠蝎是一只攻击能力和防守能力都非常强的PM，按说没必要再考虑束缚这种非主流战术，但不得不说它在这方面的表现也是相当优秀。蝠蝎如果用沙隐术特性的话，在沙尘暴的帮助下有可能闪避掉对手的关键技能，比如冷冻光线、蜻蜓点水等等。如果用毒疗特性的话，就要选择“投掷+杂耍+道具剧毒之玉”的搭配，虽然蝠蝎可以藉此获得很强的攻击能力和回复能力，但不能携带缠绕头巾也算一个不大不小的损失。蝠蝎可以把束缚战术跟它的固有战术结合起来，比如先用沙地狱把对手留在场上，再找机会去“剑舞+接力棒”。由于蝠蝎的战术变化实在太多，而且本文的重点也不在于蝠蝎这只PM，这里就不再逐一分析了。

No.485 炎钢兽

掌握技能：岩浆风暴、火焰漩涡

岩浆风暴是束缚技中威力最大的技能，可惜它的命中率和PP都有点不足，再加上束缚战术的重点在于持续伤害而非单次初始伤害，所以岩浆风暴这个技能的定位稍稍有些尴尬。如果岩浆风暴的持续伤害能变成第一世代那样，每回合所造成的持续伤害都等于单次初始伤害，那岩浆风暴就逆天了……（YY无极限）其实炎钢兽就算不用岩浆风暴而是用火焰漩涡，表现也绝对不能算差，它有鬼火可以封锁对手的物攻，本身的抗性又是极其优秀，虽然学不会朝阳或自我再生，但靠睡觉基本可以满足HP回复的需要了。

No.553 霸王鳄鱼

掌握技能：沙地狱

在能学束缚技的PM中，只有阿柏怪、风速狗和霸王鳄鱼这三只PM拥有威吓特性，阿柏怪由于能力太低所以略过不谈，但霸王鳄鱼的鲜明特色可是不能忽略的。在一般情况下，如果对手被束缚技困在场上被消耗了几回合，第一选择一定是交换下场，否则再次中了束缚技又被消耗几回合，可就真的有生命危险了。但霸王鳄鱼最想看到的就是对手交换下场，因为他的追击在这时候可以打出很高的伤害，再加上之前几回合持续伤害，对手可能直接被打成残血了。将追击融入到束缚战术的能力是霸王鳄鱼所独有的，其它会束缚技的PM即便能学追击，追击的威力也完全无法和霸王鳄鱼相比。另外霸王鳄鱼还有威吓特性，“追击+威吓特性”的优势在之前的战术文章中也分析过，读者朋友可以查找对照一下。

No.604 电鳗王

掌握技能：勒住

电鳗王的最大特点就是没有属性弱点（面对不拘常规特性PM的地震还是有点心虚的），在消耗方面有先天的优势。另外，电鳗王还可以学会怒之门牙，能够进一步消耗对手的HP。不过怒之门牙的伤害与对手的当前HP成正比，所以怒之门牙要尽早用，如果对手已经被“勒住+剧毒”耗的体力所剩无几，怒之门牙也就派不上多大用场了。



口袋妖怪卡片游戏——风暴篇1

已经到了炎热的七月了呀！大家有没有很享受暑假呢？在上一辑的栏目中笔者曾为大家描述了一些毒系的战术，那么在这一期当中我们就来看看《Plasma Storm》（等离子风暴）中的一些强卡吧！这里也跟大家简单地道个歉，在上一辑的栏目中，笔者无意间将等离子团写成了银河团，实在对不住长久以来支持本栏目的各位读者，还请见谅。

文/新房客　编/马修

等离子团的巨树龟

等离子团的巨树龟有150的HP。第一个招式为Guard Press（守卫重压），需要一发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为60，在对手下回合间所有对巨树龟造成的伤害都将减少20点伤害。第二个招式为Rumble Stomp（隆隆践踏），需要一发草能量与三发无色能量发动，基本伤害为80+，投币直到投到背面，每一次正面本次攻击便追加20点伤害。等离子团的巨树龟的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为四张能量卡。



金蜂后

金蜂后有100的HP，第一个技能是需要一发草能量发动的Gather Order（集合指令），从套牌中寻找任意数目的三目蜂并将它们放在后场，洗牌；第二个技能为需要一发草能量与一发无色能量发动的Damage Beat（伤害节拍），基本伤害为20×，最终伤害为20乘以对手身上伤害指示物的数目。金蜂后的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。这张卡其实不算强，但相对其他的卡片来说招式消耗的能量卡比较少，而且如果运气好的话能打出很强大的伤害，比较头疼的就是第一个技能没啥用途……



叶娘蚕

叶娘蚕有140的HP。第一个技能是需要两发无色能量发动的Cleave（切断），基本伤害为30，投两次硬币，如果都是正面就将对手身上的能量卡全部丢弃；第二招式是需要两发草能量与一发无色能量发动的Leaf Blade（刃叶斩），基本伤害为70+，投币，如果是正面，本次攻击便追加20点伤害。这张卡整体的能力都比较平均，进化两次正好两回合，估计上场的时候已经蓄满三张能量卡了，可以直接用70+的招式攻击。叶娘蚕的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



等离子团的球桶菇

等离子团的球桶菇有90的HP。第一个招式为需要一发无色能量发动的Astonish（惊吓），投币，如果是正面，就从对手手牌中任意抽三张卡，让对手看过后洗回套牌中。第二个招式为需要一发草能量与一发无色能量发动的Miracle Powder（奇迹粉末），基本伤害为30，投币，如果是正面，任选一个特殊状态，对手进入你选择的那个状态中。球桶菇的弱点为火×2，抵抗力为水－20，交换消耗为两张能量卡。用它来打仗估计是没戏，值得玩味的就是惊吓这个招式，几个回合下来对手手里就没牌了，岂不是胜券在握了？



等离子团的豪火猴

等离子团的豪火猴有130的HP。第一个招式为需要一发无色能量发动的Torment（折磨），基本伤害为30，选择对手口袋妖怪的一个攻击，对手口袋妖怪下回合不能使用那个招式；第二个招式是需要一发火能量与一发无色能量发动的Malevolent Fire（恶毒之火），基本伤害为120，使用后从等离子团的豪火猴身上丢弃一张能量卡。等离子团的豪火猴的弱点为水×2，无抵抗力与交换消耗。



比克提尼EX

比克提尼EX的第一个招式为需要一发火能量发动的Turbo Energize（漩涡能源），从套牌中寻找两张基本能量卡并随意给我方后场的口袋妖怪携带上；第二个招式为需要一发火能量与两发无色能量发动的Intensifying Burn（增强燃烧），基本伤害为50+，如果对手的口袋妖怪为EX，本次攻击便追加50点伤害。比克提尼EX的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



猛犸猪

猛犸猪有150之高的HP。第一个招式为需要一发水能量与两发无色能量发动的Frost Stone（冰冻之石），基本伤害为50+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害且对手进入麻痹状态；第二个招式是需要两发水能量与两发无色能量发动的Continuous Headbutt（连续铁头功），基本伤害为90×，投币直到投到反面，本次攻击的最终伤害为90乘以硬币正面次数。猛犸猪的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。



莲蓬怪

莲蓬怪有一个Rain Dish（接雨盘）的特性，每回合间回复20点HP。技能方面它只有一个需要两发水能量与一发无色能量发动的Groovy Dance（流行舞蹈），基本伤害为70，我方可以从其身上丢弃一张能量卡，如果丢弃了，对手则进入混乱状态。莲蓬怪的弱点为电×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



等离子团的巨牙鲨

等离子团的巨牙鲨的特性为Rough Skin（粗糙皮肤），如果等离子团的巨牙鲨是前场的口袋妖怪且遭受了攻击，即便是被击败了，对手也将受到20点伤害。技能方面只有一个需要一发水能量与一个无色能量发动的Hard Bite（坚硬之咬），



基本伤害为40，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害。老实说这张卡相比之前的两张水系卡弱小不少，但如果考虑到它只需一次进化就可以使用，且特性会追加20点伤害也算是可以了。如果运气好的话，一回合能给对手80伤害。不过值得注意的是HP少了点，估计在游戏初期可以用用，后面就算了。

双子甜筒

双子甜筒有130的HP。第一个技能为需要一发无色能量发动的Enefountain（能量喷泉），基本伤害为30，从手牌中蓄两张能量卡给任意一只口袋妖怪；第二个技能是需要两发水能量与一发无色能量发动的Blizzard（暴风雪），基本伤害为70，同时给予对手后场的口袋妖怪各10点伤害。双子甜筒的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



冰须熊

冰须熊有130的HP。第一个技能为需要一发水能量与一发无色能量发动的Powerful Rage（威力暴怒），基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20×冰须熊身上的伤害指示物数量；第二个招式为Glacier Drop（冰川降落），需要两发水能量与一发无色能量发动，基本伤害为90，同时丢弃对手套牌中最上面的一张卡。冰须熊的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。第二个招式可以好好利用，单单是丢对手的卡这个附加效果就很厉害了，而且进化起来又简单，外加有充足的血量。假设它身上有12个伤害指示物，那第一个招式的伤害就是20×12，也就是240的伤害，十分吓人。



等离子团的UFO磁怪、普通UFO磁怪

等离子团的UFO磁怪有140的HP。能力为Dual Brains（双重大脑），在我方回合可以使用两张辅助卡。能力方面只有一个Gyro Ball（回转球），需要两发电能



量与一发无色能量发动，基本伤害为80，攻击以后将等离子团的UFO磁怪与后场的口袋妖怪交换，对手也将其前场与后场的口袋妖怪交换。等离子团的UFO磁怪的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

普通版本的UFO磁怪也是有140的HP。第一个技能是需要一发电能量发动的Double Assist（双重辅助），基本伤害为30，从废牌区内寻找两张基本能量卡并给自己的口袋妖怪携带上。第二个技能是需要一发电能量与两发无色能量发动的Tumbling Attack（碾压攻击），基本伤害为70+，投币如果是正面的话，本次攻击追加20点伤害。UFO磁怪的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



等离子团的双弹瓦斯

等离子团的双弹瓦斯有100的HP。能力为Aftermath（后果），当等离子团的双弹瓦斯被击倒后，对手丢弃其套牌上的三张牌。技能方面只有一个Smogbank（烟雾银行），需要一发超能能量与一发无色能量发动，本次攻击给对手后场的所有口袋妖怪各20点伤害。等离子团的双弹瓦斯的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。乍一看这张卡片很一般，实际上第二个群攻的招式是很厉害的，如果不是遇到很强大的对手，抗两三个回合下来对手就会被清场了。很适合在游戏初期使用。



艾雷特

艾雷特有140的HP。第一个技能为需要两发无色能量发动的Powerful Storm（威力风暴），基本伤害为20×，这次攻击的最终伤害为20乘以我方场内所有能量卡的数量……第二个技能是需要一发超能能量与两发无色能量发动的Swift Lunge（迅速刺入），



基本伤害为80，攻击以后对手将前场与后场的口袋妖怪交换位置。艾雷特的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。怎么说呢，这张卡强得有点离谱了，特别是威力风暴，简单算下就可以清楚知道为什么叫这个名字了。喜欢它的玩家将它编入队伍吧，除了进化三次有些麻烦之外，其他方面都很不错，既有足够的HP又有逼迫对手换人的招式，几乎是一回合杀一个。

等离子团的废箱怪

等离子团的废箱怪有两个版本，这里就介绍一下比较强大的这张就是了。这只口袋妖怪有110的HP。第一个技能为Biosmog（生化烟雾），需要一发无色能量发动，基本伤害为20，对手进入中毒状态，投币，如果是正面，从被攻击的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。第二个技能是需要两发超能能量与一发无色能量发动的Sludge Bomb（毒炸弹），基本伤害为



70。等离子团的废箱怪的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。只需要进化一次就能使用且有攻击力为70的招式，HP方面也算说得过去，特别适合初学者使用。

等离子团的奥贝姆

等离子团的奥贝姆有90的HP。第一个招式是需要一发超能能量发动的Lock Up（锁定），基本伤害为20，被攻击的口袋妖怪下回合不能交换；第二个招式是需要一发超能能量与两发无色能量发动的Damakinesis（伤害室壁），从我方任意口袋妖怪身上移动六个伤害指示物给被攻击的口袋妖怪。等离子团的奥贝姆的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。等离子团的奥贝姆除了第二个



招式比较新鲜之外没有什么亮点，但也正因为第二个招式的存在而让它变得很特殊，做队医的同时还顺便把对手给打了，而且对象不限于自己，可以是队伍中的任意口袋妖怪。

三神鸟EX

在栏目的最后我们来看看等离子团的三神鸟的EX版本。等离子团的火焰鸟EX有170的HP！第一个技能为需要一发火能量与一发无色能量发动的Destructive Flame（毁灭之火），基本伤害为30，投币一次，如果是正面，对手要从前场口袋妖怪



身上丢弃一张能量卡；第二个招式为需要两发火能量与两发无色能量发动的Power Flame（能量之火），基本伤害为80+，如果本口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，那么本次攻击便追加40点伤害。等离子团的火焰鸟EX的弱点为水×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

等离子团的急冻鸟EX有170的HP。第一个技能是需要一发水能量与两发无色能量发动的Blizzard（暴风雪），基本伤害为60，同时给予对手后场的口袋妖怪各10点伤害；第二个技能为需要两发水能量与两发无色能量发动的Frost Prison（冰霜禁锢），基本伤害为80，如果本口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，对手就会追加



麻痹状态。等离子团的急冻鸟EX的弱点为钢×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

等离子团的闪电鸟EX有170的HP。第一个技能是需要一发电能量与一发无色能量发动的Agility（高速移动），基本伤害为30，投币，如果是正面，本口袋妖怪将免除掉下回合对手的所有攻击。第二个技能为需要两发电能量与两发无色能量发动的Powervolt（强力闪电），基本伤害为80+，如果本口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，那么本次攻击便追加40点伤害。等离子团的闪电鸟EX的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。总体来说三张卡都大同小异，但既然是不需要进化就能使用的神兽，且是EX，使用起来自然也十分方便。



这辑的栏目就先到这里，下一辑将《等离子风暴》下半部分的强卡介绍一下，然后就可以进入新篇章了！祝大家暑假愉快，同时一起期待新作降临吧！

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



各位喜欢《口袋妖怪》的朋友们大家好！欢迎来到我们本辑的“精灵中心”驻足休憩。说起来在制作本辑《口袋玩家》时由于有E3游戏展，使得本人非常期待的《口袋妖怪 X·Y》也更新了大量的消息，真是看得人心痒痒，不过距离游戏发售也就三个月，那么让我们一边完善手头的《口袋》游戏，一边为最新的《口袋》新作倒计时吧！

心有灵犀

N个月前在同人文中写出一个名为“哲”的使用三颜龙和卢卡的训练员，结果几周后有个小哲；然后想以《圈圈熊酒吧》中提到的那个宿场町的小球獭做主角写个同人，结果今天发现斯潘达大叔去那旅游了……于是只能重新设定任务了，此等二连巧合太奇葩了，莫非2012年后流行“心有灵犀”？希望Coser们格斗的YY早日被“心有灵犀”，那样也算愿望实现了。

北京 藤爵蛇Kane

阿鲁：不就是重名么，坚持你自己的同人文，我看好你哦，少年！

马修：宿场町？是《伟大之门与无限迷宫》游戏里的镇子，并不是《圈圈熊酒吧》作者原创的地方，无所谓的。而且同人作家给作品里加入新游戏要素也很正常，而《圈圈熊酒吧》的作者也没有因为主角去旅行而把《空之探险队》的重心转到《伟大之门与无限迷宫》去，尽管放心，没那么容易撞车的。

半夏：唉，这孩子还真执着。

乌冬：Coser格斗是什么梗？看来Kane同学还蛮期待的。

玩家画廊扩大版·海刺龙



绘：蚊子

马修：蚊子同学也是给我们用书信投寄绘画作品的常客，虽然因为版面有限鲜有刊登，但也眼看着蚊子同学一次次的进步，加油！

数学课上的创作



创作：幻之钢

马修：乍一看会很惊奇这圆竟然画得这么圆，等到把纸打开看了整个的——我和小伙伴们都惊呆了！

开发新功能

平时课业比较重，我会拿出一部分课本用袋子装，这样书包就会轻点，对颈椎也好。上次送的那个小电力兽图案的，已经被我用坏了，恳请小编下次赠品再送个袋子好么？谢谢各位小编。

福州 肚肚

半夏：马修，这么久的调查表你是故意留到送环保袋以后才刊登吧？

马修：这……纯属偶然。我小时候确实听老人说过，说小孩总背太沉的东西会被压着不长个，不过现在孩子们的身高普遍很高啊。

阿鲁：《口袋玩家》送的环保袋继买菜、带饭，又开发出了装课本的新功能！

乌冬：鲁叔如果你用我们的环保袋装你那些没处放的宅物，你也会开发出新功能的。

六六大顺



时间过得好快，从第一次买《口玩》到现在，《口玩》已经陪我走过了4个春秋，我叫鑫鑫，《口玩》老读者了，为大家带来我的掌机合照，作为一个90后玩家，追随各款掌机游戏多年，还是很有心得的。借此平台祝小编们工作顺利，事事称心，六六大顺！

浙江 鑫鑫

阿鲁：哎哟不错啊，顺便加油，3DS和PSV都在等着你呢！

乌冬：六六大顺，不错！谢谢鑫鑫同学的祝福。

半夏：老读者的问候呢，如果在66辑给刊登上就更合适了。

马修：（扶额）实在惭愧，上辑忘了放了……

半箱狒狒

以前玩《白》时想练一只极限物攻的达摩狒狒，于是去4号道路去捉达摩娃娃，为了选性格固执的，我花了两三个小时，然后就有了半箱的达摩娃娃，还全龇着牙对我笑……

无锡 Ronert

半夏：半箱子的达摩娃娃冲着你笑，多好玩。

乌冬：但是你不觉得达摩娃娃笑得很猥琐么？

阿鲁：才不会，达摩娃娃笑得多阳光！

马修：就没人吐槽下这位同学两三个小时才捉了半箱子的达摩狒狒么……

乌冬：呃，应该是游戏刚开始时候、精灵球还是比较初级的时候吧。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
北京	王猛孩	2224091847
北京	陆陆	786504149
成都	宇文浮竹	383028395
福州	浪迹天涯	1263339342
福州	牙买加的雷鬼	779633913
福州	月映	1550019180
福州	阿杜	840057799
广州	船长	2246563970
广州	哈江江	1432212371
广州	蝌蚪	781121613
贵阳	雷鸣狼	1871268629
桂林	cth2010	792277089
河源	R·D	604249480
呼和浩特	皮卡～丘er	546911866
淮安	流星	464527643
吉林	老K	840779936
吉林	青色的大树	383225201
江门	King	972442702
南通	忘川	253780367
宁波	芥子酱	771441945
秦皇岛	灌水不止两三天	827782891
清远	林林	2513017886
泉州	南宫暄	552493370
上海	麒麟儿	1178639816
上海	赤の彗星	2625468143
上海	冥月	176539459
上海	tsy	99213801
上海	酢花の小卷毛	752045116
上海	燐	958684901
上海	阿李	2544195211
上海	瑨羽	819179406
沈阳	小慈	794026002
沈阳	受伤の灵魂	1295421715
太原	束茶帕	718490385
厦门	梦之幻影	1215394617
增城	杉杉有礼	1729410669

65辑调查之《X·Y》公布的前7只精灵，你喜欢哪个及简单评价

泡泡蛙，首先本人支持水系，其次新伊布太女性化，觉醒超梦各种怪，双神都一般般，草主最终是大刺猬？火最讨厌了，还是支持小泡，别让我失望就好了。

厦门 小白猪

我最喜欢新伊布，外表可爱也很美丽，看起来也比较娇小。

广州 船长

觉醒超梦，人气王啊！《超梦对的逆袭》是永远的经典，不过新超梦居然变女生，超梦不是只有一只吗？

汕头 幻枭

新伊布，因为它非常可爱，不差于任何一只伊布的进化体。

厦门 梦之幻影

新伊布和火耳狐，外表可爱，眼神也不错，期待它们在对战中的好表现！

北京 藤爵蛇kane

Y鸟，长得帅！

深圳 z皮

水主吧，二次进化后有恶属性？

苏州 贺念禹

觉醒超梦！毕竟超梦是老牌神兽了，这次终于有个觉醒形态，外形不算很好，但是实力超群是毋庸置疑的。

广州 黑玫瑰

双神兽，感觉很有特色，先是在形象上很配合X、Y两个字母，然后两个神兽的外表反差很大，与一般精灵相比也很突出，一看就觉得不是普通精灵。

广州 伊格

新伊布嘛，一直是伊布家族的粉哎。

沈阳 飞鱼

马修：前7个调查完了，没有统计进来的实际上还有很多，整体上大家都各有偏爱，如今新伊布的属性也出来了，让我们都来期待我们喜爱的口袋妖怪们在新世代的活跃吧！

66辑调查之评价《X·Y》再次公布的稚声鸟、发电蜥、顽皮熊猫和进击羊

稚声鸟蛮可爱的，发电蜥那短小的前肢撑地以及大耳朵很奇葩，顽皮熊猫很有流氓相（小智你又有新精灵了），进击羊不解释。

上海 某耗子

稚声鸟感觉应该进化成鹅一类而非以前的鹰或隼，顽皮熊猫也会二段进化说不定也会进化出偷懒特性，进击羊应该就没进化了吧，发电蜥太……希望进化吧。

沈阳 腌甜葱

进击羊不会这就是最终形态了吧，虽然看着很大但总觉得不会是肯泰罗这些长大角的家伙们那么暴力呢……

大连 大马

稚声鸟应该是家乡鸟没错；发电蜥最初的形态是趴在地上，进化后很可能会电+地组合；顽皮熊猫应该会很强；进击羊的话……很期待单车的替代品。

南宁 枫叶

总觉得顽皮熊猫很酷，和树蜥蜴一样都喜欢耍酷，总算有熊猫PM登场啦！

上海 蚊子

稚声鸟给我的第一感觉是：头那么大，翅膀那么小，飞不动吧……发电蜥略天然呆；顽皮熊猫我挺喜欢的，俏皮；进击羊感觉是不输给肯泰罗、爆蛮牛的家伙。

厦门 白岳涵

发电蜥让我想到钢嘴娃娃，它们是一个娘胎里出来的吧……

汕头 三鹿

稚声鸟看起来弱爆了，不过进化后的潜力肯定很大；发电蜥有点呆，看来进化后也不会好到哪去；顽皮熊猫帅气；进击羊……唉，没有进化的希望了。

汕头 施宋洁

熊猫牌啊，我其实很期待最后能进化成功夫熊猫。

太原 王毅

只有我觉得发电蜥进化后会站起来么……

广州 WU

想把皮卡丘画帅

以前我本来想把皮卡丘画得帅一点，不小心画成雷精灵了！

呼和浩亚 王果清

马修：这算不算是在黑皮卡丘：要么可爱，要么变成雷精灵。

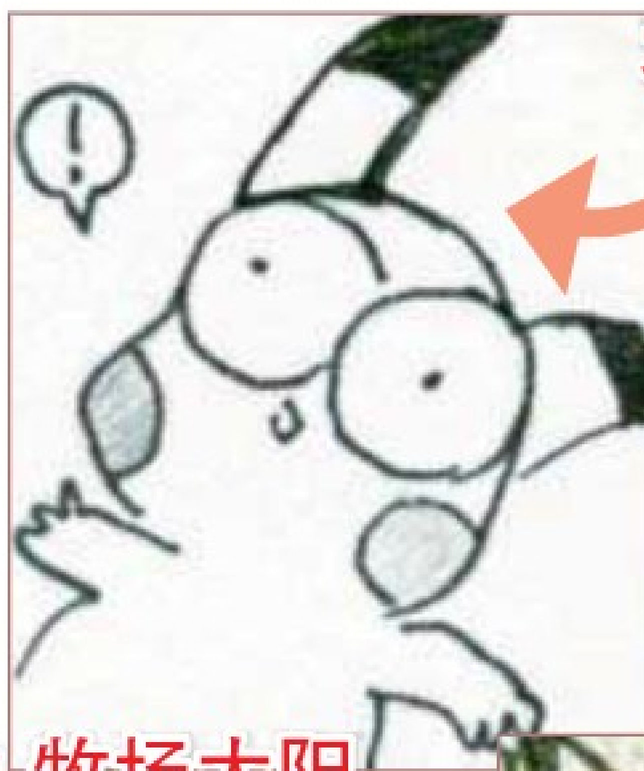
阿鲁：我以前看过美式血腥肌肉版的皮卡丘，不一定非要可爱的。

半夏：还有各种日式大叔风格的皮卡丘……

乌冬：其实你可以只把皮卡丘的脸和五官改得很MAN。

马修：那样出来的就不是帅、而是猥琐了……

玩家画廊 口袋版



北京 combee

马修：这熟悉的画风，皮神猥琐而开可爱。



佛山 旁观者

马修：很有Q版风格的科巴鲁昂呢。



唐山 牧场太阳

马修：看样子这个家伙是钢柱子了？



汕头 天空の蚯蚓

马修：这半阴半阳脸的皮神到底在闹哪样啊……



马修：圆企鹅撞玻璃图，看样子撞得还很重呢。

哈尔滨 大头瓜

口袋聊天室

自己最近想玩《口袋公园》了，就是那个用Wii来玩、里面皮神很萌的那个，可是没机器没模拟器，求小编给个模拟器的下载地址。

厦门 伊神

马修：写本辑专题的时候正好下了一个，参考我们本辑《口袋》相关主机和模拟器的专题吧！

一直很想问，《口袋玩家》的玩偶是国产的还是官方正版的？

柳州 书店

马修：向各位保证：绝对是官方的。但也算国产的，因为这些官方玩偶也都是在中国大陆加工的。

像60辑的眼镜布这种赠品，没有眼镜的同志，你们怎么看？

上海 口袋妖怪大力鳄

马修：没有眼镜的马修表示，那东西的的设定初衷其实是擦掌机以及手机的屏幕的……

想投稿卡片该怎么做？

深圳 Glacia

马修：先看是哪些方面了，如果想投稿，可以直接通过电子邮箱pgking@263.net来详细查询。

马修请回答，我想给“口袋画廊”投稿，该如何发送？是电子邮件上附件还是直接贴图？尺寸有无限制？

大庆 小9

马修：还是用电子邮箱的附件最好，直接贴图的话，大图经常会看不齐全。

我姐买了PSP却玩不了《口袋》，晕！

厦门 爱好者

马修：这个真玩不了，但PSP有GBA和HB、GBC的模拟器，详情见本辑专题，总之即便玩不了NDS版的，运行GBA版的起码是没问题的。

《口袋玩家》可以加一些类似树果研究的非攻略类文章，因为这会让人觉得《口袋》很真实，很注重细节。

上海 口袋林克

马修：是树果本身的研究还是树果相关战术的研究呢？前者已经在连载中，后者我相信撰稿人们也会抓住这个好题材的。

58辑中了一个阿尔修斯，看见奖品后觉得有点迷你，不过手感很好。

北京 郑家琪

马修：阿尔修斯玩偶的大小其实还可以的啦，除了大小其实也看做工和手感的。

嘤嘤嘤好想要3DS和《口袋迷宫》，看着土豪们三四个3DS我要哭跪了嘤嘤嘤，话说想到从14辑买到现在还真的过了好久啊……

温州 惠子

马修：有那么土豪的同学必须要借来最少一个啊，当然真想买的话，现在开始攒钱也不晚哦。

通缉令

右表作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
—	65	口袋画廊	对决	姓名/稿费发放方式/地址邮编
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编

上海 梓喵



马修：话说这个是毒系的摇滚馆主穗美香？

武汉 卢卡



马修：用反白来画出比克提尼的轮廓，还是很需要耐心的。

上海 莱伊



马修：这个彩色的妖精棉看着还真可爱呢。

泉州 火黎



马修：小磁怪绅士，拐杖的用途应该就是纯摆设了吧……

南通 金凡尧



马修：三合一磁怪和小磁怪在发电，战斗临场感不错哦。

厦门 小白猪



马修：这是我见过画得最简洁的三合一磁怪了……

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》67辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、66、67辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～205辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修

这辑再挂一辑前言，还是那话：邮政汇款越来越麻烦了，而该栏目的非固定作者又是最多的，因此本辑的各位作者们在投画稿时没有提供银行卡信息的话记得发电子邮件告诉小编哦，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。



桌面全体！

绘：卷耳兔小惠

小惠同学用自己特色绘制的形态各异的小可爱们。



风速狗

绘：lomo栗

集豪气帅气一身的风速狗这次又给加了可爱气。



虫虫

绘：CandyMew

看了图一下就被萌到了，这火毛虫竟然也可以这么可爱！

光娘和精灵们

绘：Kazuki樱



其实在《DP》出来以前，樱同学给自己设定的形象便和后来的小光相似度极高。

双贝酱

绘：莹丘波比



能把双贝海獭画这么可爱，也能看出画师对双贝酱的爱。

小火鸡

绘：打火机



乍一看有些古怪再一看能让人笑出来的小火鸡，谁说小火鸡拽不起来？

天空塞伊米拟人

绘：荼九蔚



把天空塞伊米的特征作为时尚符号加在阳光少年的身上，还有这上色风格也非常棒。

孤山矮人

绘：阿拉贡



相当赞的手绘图，尤其是肯泰罗和伊布，很自然地在口袋妖怪上融入了魔幻风格。

手雨浅谈

文/三七木
编/马修

大家好，本次的对战乐园由我给大家带来一些关于PO战报（PO即pokemon online的缩写），PO对战软件是目前惟一支持最新版本的口袋妖怪在线对战软件，在之前的《口袋玩家》中也有介绍过该对战软件。而下文的战报有些在对战中遵循不同的规则，但大部分情况下我方队伍以Wi-Fi ou的分级为准。为了方便阅读，战报有所删减和修改，并将对战双方的昵称统一修改为“我方”与“对手”。下面我们进入今天的主题——手雨。

手雨战术

手雨，即手动求雨的简称。具体是指队伍里不使用求雨特性的精灵（梦特性蚊香王和海皇牙）而选择手动操作使用“求雨”这个技能来制造天气的一种战术。这种战术的最大好处在于使得“轻快特性和雨天合法共存”（在大多数的Wi-Fi ou规则下，轻快特性是禁止和求雨特性的精灵共处一队的）。除此之外，手雨轻快本身作为一种隐蔽性强，游击性强的快节奏打法在对战中往往有着出其不意，一举撕开对手防线的爆发力，而这种爆发力是永久雨天的队伍很难做到的。所以，手雨战术有着比永久雨天更深的潜力可以挖掘。手雨战术早在第四世代就已经有一定基础，在第五世代因为一些新的PM的加入而继续壮大。虽然手雨战术的使用率远不比永久雨天队伍高，但是正因为如此，手雨战术在对战时很少被刻意针对，其生命力要丰富、强大得多。

下面我们先简要看看手雨队伍的核心要素。

雨中起舞——轻快

轻快，在暴雨天气下速度翻倍，类似于叶绿素和沙游特性。不过雨天对所有水系技能都有1.5倍的加成效果，而轻快特性的PM大多数也都是水系，所以对于这一特性的PM来说就是水系技能威力×1.5+速度×2的强化效果，这可是非常强势的效果（龙舞和齿轮转换都无法超越= =！）。除此之外，大多数的轻快PM也有许多强化的技能，比方说龙舞刺龙王、破壳坚甲龟等。这些PM的战术比较传统，就是依靠雨天带给他们的基础加成以及自身的强化效果控场。一般来说，这种战术在没有操作失误和其他天气干扰的情况下都是很容易强化成型的，而且大部分的轻快PM都是水系，这就关系到了属性联防的问题。轻快PM只有冰须熊和化石龙蝎这两只不是水系，冰须熊在雪天队伍中是比较常见的对抗雨天的一枚棋子，但是在手雨队伍中并不够合适；化石龙蝎本身的属性很好，只是没有明显的特色，和另一只与它属性相同的破壳岩宫蟹比较又有一些差距，所以把它放在队伍里也没有特别的价值。

因此我们至少可以清楚的是，把六只轻快PM强凑成一个手雨队是不现实的，因为水属性的弱点太明显，当然，如果执意追求暴力输出的话，碰到一些队伍也有不小的杀伤力。不过笔者更倾向于合理的联防搭配输出。

手雨队的精灵

刺龙王



如果无法做到六只PM都是轻快的话，那么一两只轻快PM还是完全可行的。说到雨天轻快不得不提的PM就是刺龙王，本身拥有水+龙的优异属性和分配平均的种族值，无论是特攻还是物攻都有多样的打法，技能方面主要是水、冰、龙三个属性，打击面较好但碰到铁盘坚果这种PM还是走为上策。值得一提的是轻快+龙舞的Combo，龙舞成型后即使失去天气也能有不小的实力。有战报为证：

回合6

对手收回了三地鼠并放出了闪电鸟
大爪蝠使用了蜻蜓点水
不是很有效，对手的闪电鸟失去了11%的HP
我方收回了大爪蝠并放出了刺龙王
雨一直下
对手的闪电鸟因为剩饭回复了

雨天下刺龙王对闪电鸟既有绝对的速度优势

回合7

对手收回了闪电鸟并放出了水精灵
刺龙王使用了攀瀑
对手的水精灵的蓄水特性使得攻击无效
雨停了

这里失去了天气，水精灵也基本封死了刺龙王的输出，但是……



回合8

对手的水精灵使用了保护，保护了自己
刺龙王使用了龙舞，攻击和速度提升

对手读我换人，不过即使没有轻快特性，龙舞刺龙王依旧可以施展拳脚

回合9

对手收回了水精灵并放出了闪电鸟
刺龙王使用了龙舞，攻击和速度提升

（成功强化了）

对手的闪电鸟因为剩饭回复

www.dooland.com

回合10

刺龙王使用了攀瀑
对手的闪电鸟失去了100%的HP
对手的闪电鸟倒下了
刺龙王因为命之玉而受到了伤害
对手放出了水精灵

龙舞两次不亚于雨天轻快的状态：速度和物攻翻倍，何况还有命玉加成

回合11

刺龙王使用了逆鳞
对手的水精灵失去了100%的HP
对手的水精灵倒下了
刺龙王因为命之玉而受到了伤害
对手放出了烈火蛾

逆鳞的节奏！

回合12

刺龙王使用了逆鳞
对手的烈火蛾失去了100%的HP
对手的烈火蛾倒下了
刺龙王因为命之玉而受到了伤害
对手放出了钢钻鼹鼠
钢钻鼹鼠有不拘常规特性

回合13

刺龙王使用了逆鳞
不是很有效
对手的钢钻鼹鼠失去了82%的HP
刺龙王平静下来并混乱了
刺龙王因为命之玉而受到了伤害
对手的钢钻鼹鼠使用了地震
刺龙王失去了176 HP（60%的HP）
刺龙王倒下了！

一只刺龙王抓住时机强化以一换三，没有雨天也很暴力，可想而知其在雨天的实力！

莲蓬怪

讲完了轻快刺龙王我们再来看其他的一些轻快成员。如果说刺龙王是手雨的先驱，那么莲蓬怪就是手雨的元老。水+草的独有属性，丰富的打击面以及命之玉加成使得它拥有破坏级的杀伤力。而且莲蓬怪的耐久并不低，大多数特攻手都无法做到把它一击打倒。莲蓬怪的技能非常丰富，既可以作为手雨的发起者（求雨+三攻），又可以作为手雨的消耗大将（寄生种子+替身+双攻），除去快乐蛋和球桶菇这种强势的盾牌（还有万恶的草钢），莲蓬怪的实力是非常强大的。



多刺菊石兽&坚甲龟&镰刀盔

能和刺龙王莲蓬怪一起相提并论的





手雨队伍的其他成员

首先我们要提到的是暴风与闪电两个技能。暴风与闪电分别是飞行系和电系的威力120的大招，在雨天下它们变成必中。而且，暴风有30%几率使目标混乱，闪电有30%几率使目标麻痹，这两个技能可以说是雨天的王牌技能。因此，手雨的队伍自然也不会弃之不顾。

先来说说闪电，闪电的习得面较广，像宝石海星、乘龙、闪电鸟、波尔托罗斯（雷神）、UFO磁怪、甚至快乐蛋都可以放进手雨的队伍。而暴风的选择，主要是托尔涅罗斯（风神）和近来雨队流行的火焰鸟两只常见的雨天PM。快龙作为惟一可以同时习得闪电和暴风的PM放在雨天队中也有不错的表现。

除去能习得暴风与闪电的PM可以考虑，一些队伍也会考虑工兵，也就是我们

进攻向轻快PM，还有多刺菊石兽、坚甲龟和镰刀盔这三只精灵。多刺菊石兽和坚甲龟拥有轻快+破壳的combo，和刺龙王一样，他们并不依赖天气，雨天只是使得他们的实力如虎添翼。破壳轻快多刺菊石兽拥有首屈一指的速度线，命之玉+高压水泵对快乐蛋都有过半的伤害（←_←），坚甲龟作为轻快PM中最硬的一只，其本身强势的物攻也是非常难得的。镰刀盔比起坚甲龟拥有更强势的输出和速度，但是耐久就逊色不少。总而言之，这几只化石精灵都是出类拔萃的轻快PM，非常值得一用。

除去以上讲到的五只，虽然还有不少的轻快众没有提到，但是也并不代表它们不值得使用，像快泳蛙这种有催眠术+腹鼓combo的PM也可以在手雨队中很好地发挥作用，在这里就点到为止了。



常说的扫钉手，扫钉的意义在于减少手雨游击战术的压力，像快龙如果每次上场都要踩钉子那么实力将会大打折扣。这方面工兵宝石海星和队伍的契合度就很好，其本身离开雨天也有优秀的表现。



最后，最重要的角色就是手雨的发起者。这个位置一般选择高速的游击PM，像托尔涅罗斯、大爪蝠凭借速度优势和蜻蜓点水这个技能能充分节约雨天宝贵的时间，如果尚有余力，可以携带湿润岩石，使手雨的时间延长到8个回合。除此之外，一些高耐久的盾牌作为中转也可以发起手雨（例如多塔克和快乐蛋）。因为手雨的时间较短，所以一定要抓紧进攻的时间，掌握好节奏。

手雨战术的阻碍

手雨战术的阻碍主要来自于两大方面，第一方面是不同的天气队伍对于手雨的干扰（晴、雪、沙队的天气手反复上场覆盖天气），第二方面的阻碍来自一些雨天本身的大敌（球桶菇、铁盘坚果、快乐蛋等等）。我们先结合着战报来分析：

回合 7
对手收回了球桶菇并放出了巨甲龙
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴
宝石海星正在睡觉。
沙尘暴继续刮着。
宝石海星被沙尘暴击中

回合 8
宝石海星醒来了
宝石海星使用了冲浪
效果拔群！
对手的巨甲龙失去了43%的HP
对手的巨甲龙使用了追击
效果拔群！
宝石海星失去了46 HP（17%的HP）
宝石海星倒下了

这段战报中，我方的残血宝石海星被球桶菇催眠，然后对面趁势换上天气手巨甲龙，我方的海星顶住压力进攻，但是还是难以对抗沙暴下岩石属性1.5倍的特防加成。于是，我们重点针对性地说说手雨队最大的敌人——沙暴队应该怎样应对。

手雨怎样应对沙暴队

关于如何对付沙暴对，我们继续来看两场战报：

第一战

对手与我方的战斗开始了
对手放出了巨甲龙
我方放出了托尔涅罗斯
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴

回合 1

托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水
效果拔群！会心一击！
对手的巨甲龙失去了39%的HP
我方收回了托尔涅罗斯并放出了海蛞蝓
对手的巨甲龙使用了隐石沙砾
我方场上有钉子！
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

托尔涅罗斯首发撞上巨甲龙，蜻蜓点水换成海蛞蝓试探。



回合 2

对手收回了巨甲龙并放出了球桶菇
海蛞蝓使用了开水
不是很有效
对手的球桶菇失去了15%的HP
对手的球桶菇被沙尘暴击中
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

球桶菇是沙暴队中常见的硬盾，不可掉以轻心。

回合 3

我方收回了海蛞蝓
我方放出了托尔涅罗斯
锋利的岩石扎进了托尔涅罗斯的身体
对手的球桶菇使用了亿万吸取
不是很有效
托尔涅罗斯失去了45 HP（15%的HP）
我方的能量被吸收了
托尔涅罗斯和对手的球桶菇被沙尘暴击中
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

其实我方还是相当怕球桶菇的蘑菇孢子，不过对面直接开打了

回合 4

对手收回了球桶菇并放出了蝠蝎
托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水
不是很有效
对手的蝠蝎失去了6%的HP
我方收回了托尔涅罗斯并放出了宝石海星
锋利的岩石扎进了宝石海星的身体
宝石海星被沙尘暴击中
对手的蝠蝎因为剧毒珠中了剧毒

托尔涅罗斯继续试探，此时另一只沙暴下的强攻手——蝠蝎出现了。



回合 5

对手收回了蝙蝎并放出了巨甲龙
宝石海星使用了高速旋转
不是很有效
对手的巨甲龙失去了0%的HP
宝石海星吹走了隐秘岩石
宝石海星被沙尘暴击中
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

宝石海星抓住时机扫钉子，为托尔涅罗斯的健康上场扫清阻碍。

回合 6

宝石海星使用了求雨
开始下雨了
对手的巨甲龙使用了追击
效果拔群!
宝石海星失去了146HP（55%的HP）
雨一直下
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

面对巨甲龙，比起直接冲浪，我这里选择了手雨宝石海星。

回合 7

宝石海星使用了冲浪
效果拔群!
对手的巨甲龙失去了77%的HP
对手的巨甲龙倒下了
雨一直下
对手放出了特拉奇昂

喜闻乐见的情况出现了，雨天下巨甲龙这个威胁最大的天气手被成功狙杀。

回合 8

对手的特拉奇昂使用了岩石飞刃
但是攻击没有命中
宝石海星使用了冲浪
效果拔群!
对手的特拉奇昂失去了100%的HP
对手的特拉奇昂倒下了
雨一直下
对手放出了宝石海星

这里人品了，即使命中了我方宝石海星依然选择炮灰。（扫钉子+改天气+狙杀天气手的任务全部S级完成



回合 9

对手的宝石海星使用了开水
不是很有效
宝石海星失去了52 HP（19%的HP）
宝石海星倒下了
雨一直下
我方放出了莲蓬怪

雨天轻快大将出场

回合 10

对手收回了宝石海星并放出了球桶菇
莲蓬怪使用了寄生种子
但是没有成功
雨停了

选择寄生种子试探不料撞上满血球桶菇，一招冰光无法秒杀，此时天气已无。怒换人。

回合 11

我方收回了莲蓬怪并放出了UFO磁怪
对手的球桶菇使用了亿万吸取
不是很有效
UFO磁怪失去了39 HP（13%的HP）
我方的能量被吸收了
UFO磁怪因为剩饭回复了

UFO磁怪上来中转，对面没有用蘑菇孢子让我心头一喜。

回合 12

UFO磁怪使用了替身
我方制造了一个替身
对手的球桶菇使用了觉醒力量
效果拔群！
我方的替身消失了
UFO磁怪因为剩饭回复了

替身档蘑菇孢子，结果对面居然带了觉醒火，磁怪处境略危险。

回合 13

UFO磁怪使用了闪电
但是攻击没有命中
对手的球桶菇使用了觉醒力量
效果拔群！
UFO磁怪失去了110 HP（39%的HP）
UFO磁怪因为剩饭回复了

这里本来想闪电麻痹，不过确实有些欠考虑。

回合 14

UFO磁怪使用了闪电
不是很有效
对手的球桶菇失去了27%的HP
对手的球桶菇使用了觉醒力量
效果拔群！
UFO磁怪失去了106HP（37%的HP）
UFO磁怪因为剩饭回复了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

回合 15

UFO磁怪使用了觉醒力量
效果拔群！
对手的球桶菇失去了40%的HP
对手的球桶菇使用了觉醒力量
效果拔群！
UFO磁怪失去了25 HP（8%的HP）
UFO磁怪倒下了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了
我方放出了托尔涅罗斯

磁怪觉醒冰为时已晚，无奈送掉。

回合 16

对手收回了球桶菇并放出了蝙蝠
托尔涅罗斯使用了求雨
开始下雨了
雨一直下
对手的蝙蝠因为毒疗特性回复了

既然沙暴天气手不复存在，那么接下来就是手雨的舞台了。

www.dooland.com

回合 17

托尔涅罗斯使用了暴风
对手的蝙蝎失去了84%的HP
对手的蝙蝎混乱了
对手的蝙蝎使用了替身
但是体力不足
雨一直下
对手的蝙蝎因为毒疗特性回复了

托尔涅罗斯带的道具是湿润岩石，没有选择命之玉，打蝙蝎的力度不足。

回合 18

对手的蝙蝎混乱了
对手的蝙蝎使用了保护
托尔涅罗斯使用了暴风
对手保护了自己
雨一直下
对手的蝙蝎因为毒疗特性回复了

回合 19

托尔涅罗斯使用了暴风
对手的蝙蝎失去了40%的HP
对手的蝙蝎倒下了
雨一直下
对手放出了钢钻鼹鼠
钢钻鼹鼠不拘常规特性发动

暴风的盲点是钢、岩石属性，所以我选择了暴风+觉醒地的配置 ，这里也有些玩家会带蛮力，不过不想纠结努力分配的问题了。

回合 20

托尔涅罗斯使用了觉醒力量
效果拔群！
对手的钢钻鼹鼠失去了60%的HP
对手的钢钻鼹鼠使用了岩崩
效果拔群！
托尔涅罗斯失去了262 HP（87%的HP）
托尔涅罗斯倒下了。
雨一直下
我方放出了莲蓬怪

打在钢钻鼹鼠身上不疼，选择炮灰。

回合 21

对手收回了钢钻鼹鼠并放出了球桶菇
莲蓬怪使用了冷冻光线
效果拔群！
对手的球桶菇失去了56%的HP
莲蓬怪因为命之玉有损伤
雨一直下
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

这一回合，莲蓬怪如果对钢钻鼹鼠使用冲浪，的确能秒杀，但是我已经猜到对面要换球桶菇来承受伤害，所以谨慎地选择冰光，即使对手不换球桶菇，残血钢钻鼹鼠也在我冰光伤害范围之内。



回合 22

莲蓬怪使用了冷冻光线
效果拔群！
对手的球桶菇失去了27%的HP
对手的球桶菇倒下了
莲蓬怪因为命之玉有损伤
雨一直下
对手放出了宝石海星

干掉讨厌的球桶菇。

回合 23

莲蓬怪使用了亿万吸取
效果拔群！
对手的宝石海星失去了100%的HP
对手的宝石海星倒下了
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤
雨停了
对手放出了钢钻鼹鼠
钢钻鼹鼠不拘常规特性发动

莲蓬怪在雨天的输出几乎无人能挡。

回合 24

对手的钢钻鼹鼠使用了岩崩
莲蓬怪失去了183 HP（60%的HP）
莲蓬怪使用了亿万吸取
对手的钢钻鼹鼠失去了39%的HP
对手的钢钻鼹鼠倒下了
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤

即使失去雨天，莲蓬怪的耐久依旧可观，钢钻鼹鼠没带十字钳的话很难一击打倒。

这样一来，手雨莲蓬怪成功清场。

我方获得了胜利

这场战报是手雨队对沙暴天气的一场很好的逆袭，倘若我方海星没能杀掉巨甲龙，之后的手雨莲蓬怪清场也不复存在。可见要想掌握局势，必须先控制好天气，海星成功的另一个原因在于其本身作为天气手非常隐蔽，如果那个位置换成刺龙王或者托尔涅罗斯想必对手不会轻易将巨甲龙留场。

第二战

第二篇战报比较长，同样是针对沙暴天气的一场，虽然我方用的不是同一个队伍，但是对抗沙暴的模式是类似的：



我方与对手的战斗开始了
我方放出了托尔涅罗斯
对手放出了巨甲龙
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴

首发托尔涅罗斯再次和巨甲龙对峙，一般来说巨甲龙首发不是撒钉子就是靠追击、岩石飞刃之类的技能试探，其作为一个攻防兼备的沙暴手，我方没有格斗技能很难打动它。

回合1

对手收回了巨甲龙并放出了呆河马
托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水
效果拔群！
对手的呆河马失去了23%的HP
托尔涅罗斯因为命之玉有损伤
我方收回了托尔涅罗斯并放出了莲蓬怪
莲蓬怪和对手的呆河马被沙尘暴击中
对手的呆河马因为剩饭回复了

这只巨甲也许是忌惮托尔涅罗斯带蛮力，于是换上呆河马。

回合2

对手收回了呆河马并放出了球桶菇
莲蓬怪使用了寄生种子
但是没有成功
莲蓬怪和对手的球桶菇被沙尘暴击中
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

莲蓬怪种子试探，又是球桶菇。= =#

回合3

我方收回了莲蓬怪并放出了快乐蛋
对手的球桶菇使用了淤泥波动
快乐蛋失去了67 HP（9%的HP）
快乐蛋中毒了
快乐蛋和对手的球桶菇被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了
快乐蛋因中毒受到伤害

之前说过，球桶菇上场逼换的能力很强，撒蘑菇孢子什么的很容易，不过现在留个心眼提防魔镜光精灵的也比较多，对手选择淤泥波动是很明智的试探。

回合4

我方收回了快乐蛋并放出了宝石海星
对手的球桶菇使用了蘑菇孢子
宝石海星睡着了
宝石海星和对手的球桶菇被沙尘暴击中
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

既然发现我方没有魔镜光精灵，就大胆使用蘑菇孢子了，可惜宝石海星是自然恢复特性

回合5

我方收回了宝石海星并放出了快乐蛋
对手的球桶菇使用了蘑菇孢子
快乐蛋睡着了
快乐蛋和对手的球桶菇被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

回合6

快乐蛋正在睡觉。
对手的球桶菇使用了淤泥波动
快乐蛋失去了69 HP（9%的HP）
快乐蛋和对手的球桶菇被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了



回合 7

快乐蛋正在睡觉。
对手的球桶菇使用了淤泥波动
快乐蛋失去了70 HP（9%的HP）
快乐蛋和对手的球桶菇被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的球桶菇因为黑色淤泥回复了

事实上我方的队伍对球桶菇实在缺乏有效的打击和应对措施，这里只能硬耗，目前对手已经暴露了三只PM，像呆河马和球桶菇都是难啃的硬骨头，看来这场战斗相当辛苦了。

回合 8

对手收回了球桶菇并放出了巨甲龙
快乐蛋醒来了
快乐蛋使用了求雨
开始下雨了
雨一直下
快乐蛋因为剩饭回复了

及时雨，不能在沙暴下拼血，雨天才是我的主场！

回合 7

我方收回了快乐蛋并放出了坚甲龟
对手的巨甲龙使用了替身
对手的巨甲龙制造了一个替身
雨一直下
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

替身？无论是巨甲龙地震还是石刃我方都处于劣势，果断换人。

回合 10

对手的巨甲龙正在蓄力
我方收回了坚甲龟并放出了宝石海星
对手的巨甲龙使用了气合拳
不是很有效
宝石海星失去了94 HP（35%的HP）
雨一直下
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

考虑到地震的可能性比石刃、咬碎更大，换上宝石海星来中转。



回合 11

宝石海星使用了冲浪
效果拔群！
对手的巨甲龙的替身消失了
对手的巨甲龙使用了岩石飞刃
宝石海星失去了152 HP（58%的HP）
宝石海星倒下了
雨一直下
对手的巨甲龙因为剩饭回复了
我方放出了坚甲龟

无论如何先破掉替身，宝石海星走好。

回合 12

对手收回了巨甲龙并放出了球桶菇
坚甲龟使用了破壳

坚甲龟的防御和特防下降！
坚甲龟的攻击、特攻和速度迅速提升！
雨停了

手雨的短暂时间结束了，但是坚甲龟已强化成型，去吧！

回合13

坚甲龟使用了岩石飞刃
对手的球桶菇失去了100%的HP
对手的球桶菇倒下了
坚甲龟因为命之玉有损伤
对手放出了洗衣机电鬼

破壳+命之玉，华丽丽地解决掉了难对付的球桶菇，为我方扫除了一个大障碍。



回合14

坚甲龟使用了岩石飞刃
但是攻击没有命中！
对手的洗衣机电鬼使用了鬼火
坚甲龟烧伤了
坚甲龟因烧伤受到伤害

这里太可惜了，不然石刃还能怒杀一只洗衣机电鬼。

回合15

我方收回了坚甲龟并放出了快乐蛋
对手的洗衣机电鬼使用了变压
快乐蛋失去了75 HP（10%的HP）
对手收回了洗衣机电鬼并放出了巨甲龙
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴
快乐蛋被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

考虑到坚甲龟的特攻加成，我还带了冲浪，所以这里不想炮灰，换快乐蛋。

回合16

我方收回了快乐蛋并放出了托尔涅罗斯
对手的巨甲龙使用了替身
对手的巨甲龙制造了一个替身
托尔涅罗斯被沙尘暴击中
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

巨甲龙依旧选择替身，又要气合拳吗

回合17

我方收回了托尔涅罗斯并放出了莲蓬怪
对手的巨甲龙使用了替身
对手的巨甲龙已经有一个替身了
莲蓬怪被沙尘暴击中
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

看来是读我蜻蜓点水破替身，不过我并没有用蜻蜓点水。

回合 18

莲蓬怪使用了冲浪
效果拔群!
对手的巨甲龙的替身消失了
莲蓬怪因为命之玉有损伤
对手的巨甲龙使用了冷冻光线
莲蓬怪失去了77 HP（25%的HP）
莲蓬怪被沙尘暴击中
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

这只巨甲龙看来是比较有针对性的配招：替身+气合拳+岩石飞刃+冰冻光线，应该是比较针对重复改天气的永雨蚊香王和永晴九尾吧。

回合 19

对手收回了巨甲龙并放出了呆河马
莲蓬怪使用了寄生种子
对手的呆河马被种下了种子
莲蓬怪和对手的呆河马被沙尘暴击中
对手的呆河马因为剩饭回复了
对手的呆河马被种子吸取了HP

没有球桶菇的话莲蓬怪的压力小了许多。

回合 20

对手收回了呆河马并放出了三颜龙
莲蓬怪使用了亿万吸取
不是很有效
对手的三颜龙失去了26%的HP
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤
莲蓬怪和对手的三颜龙被沙尘暴击中

原来还有一只三颜龙……

回合 21

我方收回了莲蓬怪并放出了快乐蛋
对手的三颜龙使用了龙星群
快乐蛋失去了180 HP（25%的HP）
对手的三颜龙的特攻迅速下降
快乐蛋和对手的三颜龙被沙尘暴击中
快乐蛋因为剩饭回复了

快乐蛋永远是特攻手的噩梦……

回合 22

对手收回了三颜龙并放出了巨甲龙
快乐蛋使用了求雨
开始下雨了
雨一直下
快乐蛋因为剩饭回复了
对手的巨甲龙因为剩饭回复了

残血快乐蛋这里最后一次为队伍做出贡献，对手的队伍基本已经摸清楚了。

回合 23

快乐蛋使用了冷冻光线
对手的巨甲龙失去了23%的HP
对手的巨甲龙使用了岩石飞刃
快乐蛋失去了252 HP（35%的HP）
快乐蛋倒下了（快乐蛋辛苦了。）
雨一直下
对手的巨甲龙因为剩饭回复了
我方放出了坚甲龟

回合 24

对手收回了巨甲龙并放出了洗衣机电鬼

坚甲龟使用了冲浪
不是很有效
对手的洗衣机电鬼失去了31%的HP
坚甲龟因为命之玉有损伤
雨一直下
对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了
坚甲龟因烧伤受到伤害

这里应该借着手雨上莲蓬怪，可惜太着急了。

回合 25

我方收回了坚甲龟并放出了UFO磁怪
对手的洗衣机电鬼使用了变压
不是很有效
UFO磁怪失去了56 HP（19%的HP）
对手收回了洗衣机电鬼并放出了三颜龙
雨一直下
UFO磁怪因为剩饭回复了

UFO磁怪中转，幸好洗衣机没有给一发高压水泵……

回合 26

我方收回了UFO磁怪并放出了托尔涅罗斯
对手的三颜龙使用了气合弹
不是很有效
托尔涅罗斯失去了73 HP（24%的HP）
雨停了

前面的失误导致我浪费了快乐蛋用生命换来的宝贵的几个回合。求雨手已经送掉一个了，接下来要好好保护托尔涅罗斯。

回合 27

对手收回了三颜龙并放出了巨甲龙
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴
托尔涅罗斯使用了蜻蜓点水
效果拔群！
对手的巨甲龙失去了22%的HP
托尔涅罗斯因为命之玉有损伤
我方收回了托尔涅罗斯并放出了坚甲龟
对手的巨甲龙因为剩饭回复了
坚甲龟因烧伤受到伤害

可以肯定这只三颜龙是专爱道具了，目测是专爱围巾？

回合 28

坚甲龟使用了蛮力
效果拔群！会心一击！
对手的巨甲龙失去了66%的HP
对手的巨甲龙倒下了
坚甲龟的攻击和防御下降
坚甲龟因为命之玉有损伤
坚甲龟因烧伤受到伤害
对手放出了洗衣机电鬼

虽然烧伤下物攻减半，但是毕竟还有命之玉加成，实际输出是0.625倍，不过还得多亏是会心一击。



回合 29

对手的洗衣机电鬼使用了变压
效果拔群!
坚甲龟失去了61 HP(21%的HP)
坚甲龟倒下了
对手收回了洗衣机电鬼并放出了三颜龙
对手的三颜龙被沙尘暴击中
我方放出了托尔涅罗斯

巨甲龙的倒下让我看到了光明，只要托尔涅罗斯和莲蓬怪还在，我方基本就胜券在握。

回合 30

我方收回了托尔涅罗斯并放出了UFO磁怪
对手的三颜龙使用了气合弹
但是攻击没有命中
对手的三颜龙被沙尘暴击中
UFO磁怪因为剩饭回复了

果然是读我换磁怪，上天再一次庇护了我。

回合 31

对手收回了三颜龙并放出了洗衣机电鬼
我方收回了UFO磁怪并放出了托尔涅罗斯
托尔涅罗斯和对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了

磁怪处于劣势，换托尔涅罗斯中转，不得不说再生力特性很关键啊。

回合 32

我方收回了托尔涅罗斯并放出了UFO磁怪

对手的洗衣机电鬼使用了鬼火
但是攻击没有命中(命中也无大碍)
对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了

回合 33

UFO磁怪使用了替身
制造了一个替身
对手的洗衣机电鬼使用了分担痛苦
UFO磁怪的替身阻挡了分担痛苦
对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了

果然是非常典型的类型，鬼火+分担痛苦+变压+高压水泵，替身意在挡变压。

回合 34

UFO磁怪使用了觉醒力量
不是很有效
对手的洗衣机电鬼失去了14%的HP
对手的洗衣机电鬼使用了高压水泵
UFO磁怪的替身消失了
对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了

觉醒冰读换三颜龙

回合 35

UFO磁怪使用了替身
UFO磁怪制造了一个替身
对手的洗衣机电鬼使用了高压水泵

但是攻击没有命中
对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的洗衣机电鬼因为剩饭回复了

看来对手已经打算炮灰洗衣机电鬼了。

回合36

UFO磁怪使用了充电光线
会心一击！
对手的洗衣机电鬼失去了58%的HP
UFO磁怪的特攻提升
对手的洗衣机电鬼使用了高压水泵
UFO磁怪的替身消失了
对手的洗衣机电鬼被沙尘暴击中
对手的洗衣机电鬼倒下了
UFO磁怪因为剩饭回复了
对手放出了钢钻鼹鼠
对手的钢钻鼹鼠因为气球浮了起来
钢钻鼹鼠不拘常规特性发动

又是钢钻鼹鼠，差评！



回合37

我方收回了UFO磁怪
我方放出了莲蓬怪
对手的钢钻鼹鼠使用了铁头
不是很有效
莲蓬怪失去了91 HP（30%的HP）
莲蓬怪被沙尘暴击中

希望不要碰到带十字钳的钢钻鼹鼠……

回合38

我方收回了莲蓬怪并放出了托尔涅罗斯
对手的钢钻鼹鼠使用了铁头
托尔涅罗斯失去了162 HP（54%的HP）
托尔涅罗斯被沙尘暴击中

托尔涅罗斯伤害过半，不利……而且对面可能是围巾……

回合39

我方收回了托尔涅罗斯并放出了UFO磁怪
对手收回了钢钻鼹鼠并放出了呆河马
对手的呆河马被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的呆河马因为剩饭回复了

回合40

UFO磁怪使用了替身
UFO磁怪制造了一个替身
对手的呆河马使用了火焰放射
效果拔群！
UFO磁怪的替身消失了
对手的呆河马被沙尘暴击中
UFO磁怪和对手的呆河马因为剩饭回复了

呆河马真乃勇士。

回合41

对手收回了呆河马并放出了三颜龙
UFO磁怪使用了闪电
不是很有效
对手的三颜龙失去了39%的HP
对手的三颜龙麻痹了！
对手的三颜龙被沙尘暴击中

UFO磁怪因为剩饭回复了

麻痹得好，至此，对面除了钢钻鼹鼠已无力回天，感谢闪电的命中率。



回合 42

UFO磁怪使用了替身
UFO磁怪制造了一个替身
对手的三颜龙麻痹了，无法行动
对手的三颜龙被沙尘暴击中
对手的三颜龙倒下了
UFO磁怪因为剩饭回复了
对手放出了钢钻鼹鼠
对手的钢钻鼹鼠因为气球浮了起来
钢钻鼹鼠不拘常规特性发动

回合 43

对手的钢钻鼹鼠使用了地震
UFO磁怪的替身消失了
UFO磁怪使用了觉醒力量
对手的钢钻鼹鼠失去了36%的HP
对手的气球爆炸了！
UFO磁怪因为剩饭回复了

回合 44

我方收回了UFO磁怪
我方放出了托尔涅罗斯
对手的钢钻鼹鼠使用了地震
这对托尔涅罗斯没有效果
托尔涅罗斯被沙尘暴击中

知道是围巾鼹鼠，托尔涅罗斯压力小了很多。

回合 45

托尔涅罗斯使用了求雨
开始下雨了
对手的钢钻鼹鼠使用了铁头
托尔涅罗斯失去了187 HP（62%的HP）
雨一直下

不是专爱围巾……

回合 46

我方收回了托尔涅罗斯并放出了UFO磁怪
对手的钢钻鼹鼠使用了地震
效果拔群！
UFO磁怪失去了150 HP（53%的HP）
UFO磁怪倒下了
雨一直下
我方放出了莲蓬怪

炮灰了……

回合 47

对手收回了钢钻鼹鼠并放出了呆河马
莲蓬怪使用了亿万吸取
效果拔群！
对手的呆河马失去了86%的HP
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤

雨一直下
对手的呆河马因为剩饭回复了

冲浪必定冲到呆河马，还是亿万吸收比较靠谱。



回合 48

对手收回了呆河马并放出了钢钻鼹鼠
钢钻鼹鼠不拘常规特性发动
莲蓬怪使用了亿万吸取
对手的钢钻鼹鼠失去了63%的HP
对手的钢钻鼹鼠倒下了
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤
雨一直下
对手放出了呆河马

回合 49

莲蓬怪使用了亿万吸取
效果拔群！
对手的呆河马失去了52%的HP
对手的呆河马倒下了
对手的能量被吸收了
莲蓬怪因为命之玉有损伤

莲蓬怪清场，和上一篇战报的结尾出奇地相似。

我方获得了胜利！



看完这篇长达50回合的战报，大家也应该能看出手雨队对沙暴队伍的应战方式了吧。除了想尽一切办法杀掉对方天气手，有时候也要专门先读针对球桶菇、呆河马等硬盾，而笔者队伍里的UFO磁怪，在捕杀手雨天气的大敌铁盘坚果和铁甲螳螂的时候也能起到至关重要的作用。

最后一点比较重要的就是，一定要保存好求雨手和清场手的能力（托尔涅罗斯和莲蓬怪就是很好的战友），中期可以通过坚甲龟、刺龙王等PM强化控场撕开对面的防线，一旦沙暴天气手倒下，我们就无所畏惧了。这就是手雨最根本的战术。

本文结束之际，再说些手雨其他的要点，除了对抗晴、沙之外，手雨也可以融入到晴天队或者沙暴队里。这种双天气的队伍也是非常有潜力的，尤其是晴雨的混合天气，曾经有一种很知名的战术叫做晴天队求雨，指的大致就是在永久晴天的队伍里使用手雨的战术，像莲蓬怪、托尔涅罗斯就非常容易穿插在晴天队伍里，一方面，永晴队手雨的PM可以给对手的永雨队施加很大的压力；另一方面，手雨战术无疑也是对抗沙暴队伍的一把利刃，而沙暴恰恰又是晴天队的短板，两者互补性很强，可以说晴天队求雨是非常有潜力的战术。如果还有机会，希望能和大家继续分享详细的战术！最后祝大家在对战中玩得愉快！



文/新房客 图/宇宙世G 编/马修

9. 冰封之村

步入裴丽村，眼前的景色着实让船长与巴隆索吃了一惊，村子中大部分的建筑已经被冰封了！

“怎么会这样？”巴隆索往前跑了几步惊讶地说，“明明没有下雪，为什么才这么一会儿，村子就被冰封了！”

船长拉他到了一颗大树后：“会被发现的！我想应该是斯诺西海贼团的船长做的。”她的脑海里回想起了那群小海盗们口中的老大、那个苍老而有力的声音以及那不知所踪的塔摩与海皇牙，“一定是他，先把海皇牙石化，再冰封村子以阻碍我们的行动。”

“啊？”巴隆索大吃一惊，“那岂不就是亡灵么！”

“不是一早就知道是亡灵了么……”

“我是说，亡灵们的老大出动了啊！”巴隆索给自己开解道，“是为了应景儿才惊讶地说了一句。话说，真的好冷啊……”

船长探头望了望不远处的酒馆：“总之我们尽快行动吧，估计那亡灵船长已经知道咱们跑掉了。”

“真阴森啊……”巴隆索也扫了一眼那阴气沉沉的酒馆，“那咱们不就是目标了吗？不过他们的门口没人巡逻耶！对了，说起巡逻……”

他拿出了海贼的怀表，目光停留在了上面的犬状标记：“这应该是狼，或者狗……看样子那船长应该会有犬类口袋妖怪，如果真是这样的话，他找咱们可就方便多了。”

“管他狗还是猫的，快点找图书馆！”船长握着精灵球，用手指啪啪地敲了几下，“出来给我们取取暖吧！”精灵球中跳出来的是一只小火猴，这只小火猴跟普通的小火猴可不同，它瞪着双眼，看起来一副对事事都不满的愤世样子，不过它的出现确实让周围近距离暖和了一些。只见它十分不开心地搔了搔痒，目光斜视向了巴隆索，不由分说便冲向了他，一拳击向了他的胸口。被击中的并非巴隆索，而是他怀里的喵喵，喵喵十分不快地伸出了脑袋，向小火猴吼了几声。小火猴则闭起双眼，将双手插在胸前嘿嘿地坏笑了一声。

“我让你出来不是让你挑衅的。”船长拍了拍小火猴的脑袋，“有这力气你不如等遇到敌人时再用。”

“嗷嗷嗷吱吱吱！”小火猴十分不满地用两只小拳头连续打了船长的胳膊几下，最后向船长伸出了大拇指，那样子好像是在说“没问题，都交给我吧！”

“贱猴子……”巴隆索瞟了它一个白眼儿后从口袋里掏出了一张折叠了几次，已经皱皱巴巴的纸，“这是当时在酒吧顺的裴丽村地图。”

“酒馆里的指南是免费拿的吧，谈不上是偷，上面有写图书馆在哪边吗？”

“倒是不远，就是前面第三个路口左拐的第一条街，但咱们要绕过酒馆，从左边走，然后右转直行就可以到……”巴隆索用手指在地图上比划着，“同时要随时留意周围的情况，就怕……”

“就怕路上有敌人埋伏。”船长接过了巴隆索的话，正说着半空中突然射下一束冰冷的光线，正打在二人前方，刹那间被光线打中的地面又结起了厚厚的一层冰。待寒气散去后，半空中浮现出了两只巨头冰怪。

“果然已经来了！”巴隆索抛出了精灵球，“铁螯龙虾！”

铁螯龙虾刚从精灵球里跳出来，还没等主人下命令，小火猴已经一脚踩到了它的头顶，顺势一跳，跃到了其中一只巨头冰怪的身上，并疯狂地对它挥起了拳头。

“所以说我一直很讨厌这家伙！铁螯龙虾，泡沫光线。”铁螯龙虾向着另外那只巨头冰怪举起了大钳子，一连串的泡泡向它袭去，击中的泡泡都产生了爆炸，这巨头冰怪晃了晃自己的身子，不由分说便张开了大口向铁螯龙虾冲过来，一口咬在了它的脑袋。

“别让它飞走，钢之爪！”铁螯龙虾伸出了两只冒着钢铁光芒的钳子直接击向了巨头冰怪，巨头冰怪被迫松开了铁螯龙虾，飞回了半空。

另外那只被小火猴骑着的巨头冰怪双眼一闪，向着空中发射出了一束强光，紧接着半空中下起了冰碴，众人被这冰碴打到身上隐隐作痛，但两只巨头冰怪却因为本身就是





冰系的关系而变得异常精神。小火猴哪里肯罢休，它伸出两只爪子使出了疯狂乱抓，但这两只巨头冰怪却并不恋战，它们开始往高处飞，眼瞅着小火猴被带到了半空，船长赶紧拿出了精灵球："回来！"小火猴倒也没拒绝，见到精灵球中的红光飞过立刻回到了精灵球里，但刚刚安全了便又跳了出来，两脚在地上直跺，并对着高空中的两只巨头冰怪晃着手指做挑衅状。

两只巨头冰怪没有理会小火猴，而是一起发射出了冷冻光线，二人与口袋妖怪见状便向前方跑去，就这样，天上下着冰雹，地上的人们跑着躲避冷冻光线。凡是被冷冻光线击中的地方都结起了厚厚的冰，照那冰封的程度来看，两只巨头冰怪的实力绝对不简单。

"前面右拐，再直行！"巴隆索拿球收回了略带缓慢的铁螯龙虾继续往前跑着。

"用雷吧！"船长拿出了一个新的精灵球，正欲抛出去的时候，小火猴跳了起来一把打掉了那个精灵球。

"造反啊！"船长捡起了精灵球继续往前跑着，还瞪了小火猴一眼，"你没完了？"

"还是别让它出来了……"

"有它在还暖和点，而且顺便让它积累点经验值。"

"火系的技能还是要教给它才行，并不是累积经验值就能学会的。"巴隆索说完这句话，小火猴一翻身跃到了他的头顶疯狂地锤起了他的脑袋，巴隆索一把抓住小火猴的胳膊往下面拽，但小火猴竟不松手，一张嘴便咬在了他的胳膊上。

"啊！"这一下可不轻，巴隆索甩开了小火猴继续往前跑去，而小火猴一屁股摔在地上竟被冷冻光线击中，结成了一个大冰块。而喵喵则钻了出来跟巴隆索一起向小火猴的冰雕做了个鬼脸。

船长无奈地摇了摇头，抛出了精灵球："救他。"细胞十字向冰雕挥舞出手臂，巨

头冰怪哪里肯让它救，又一束冷冻光线袭了过来。

“就等你来这手，用光墙！”细胞十字收回了手臂，双手合并在前方造出了一块四四方方的光墙，那光墙向一面镜子般挡住了冷冻光线的攻击并将它反弹回了上空，这一下正好击中另外一只巨头冰怪。毫无防备的巨头冰怪被冷冻光线击中迅速掉落了下来，细胞十字见状飞冲过去给了它最后一击……

“呼……”巴隆索松了一口气，“不愧是船长，我还真以为你要把小火猴给击碎呢，虽然我没意见。”

“还废话。”船长责怪着巴隆索，将手指向了另外那只巨头冰怪，“细胞十字，岩崩。”细胞十字身上爆出了淡绿色的光芒，它双手向上一浮，地上的碎石全部飞上了半空并砸向了巨头冰怪。

巨头冰怪慌张地躲闪着碎岩的攻击并继续发射着冷冻光线袭击，周围被冰封的地点越来越多。巴隆索见状抱起了小火猴的冰雕并向前面跑去：“别跟它纠缠了，再不去图书馆就来不及了。”

“把它引到图书馆用冷冻光线岂不是更麻烦？”船长命令道，“用精神干扰锁住它的行动，再用岩崩砸它！”细胞十字听令发射出了一股精神波，巨头冰怪的身体被精神波包围，开始头痛起来，并被迫停止了攻击，细胞十字见状又利用地上的碎岩对它发起了攻击，这次的碎石都正正砸在巨头冰怪的身上。

“走吧。”船长把小火猴的冰雕从巴隆索手中接过扛在了肩膀上，向着图书馆的方向走去了。巴隆索跟喵喵对望着耸了耸肩也跟着船长过去了。二人并没留意到早先被冰封的巨头冰怪冰雕微微晃动了一下……

过了几个路口，终于到达了地图上所指示的图书馆所在地。裴丽村本身就是一个



很小的村子，所谓的图书馆也不过是一间二层小楼而已，面积并不大。此刻面前的建筑物虽被冰雪覆盖，但要进去却也不难，只需要让口袋妖怪们帮忙把门前的冰撬开就可以了。

船长向细胞十字使了个眼色，细胞十字抡起了大手臂向图书馆的大门砸去，咔嚓一声，门上的冰裂开了一条缝隙。

“好耶，好耶！”巴隆索鼓掌道，“加油，加油！”

这一喊，细胞十字来劲儿了，它把胳膊多抡了几圈，蓄积够了足够的力量砸向了大门，又是咔嚓一声，整个大门被打破了。船长与细胞十字击了个掌，并向它露出了笑容。

“这次可以进去了！”巴隆索大摇大摆地向门口走去，忽然一束刺眼的光芒从背后射了过来，好在这光芒打偏了，没有击中他，但却击中了图书馆，片刻间整个图书馆又结冰了，这次的冰比早前来的要更厚更坚固。

二人回头一看，竟然是刚刚那只巨头冰怪，它虽一副伤痕累累的样子，但目光中露出了一副得意的神情。这时船长肩头的冰雕忽然颤动了起来，咔嚓一声，小火猴也出来了，它刚落到地上便径直冲向了巨头冰怪，接连两脚的双重踢将巨头冰怪踢出了几米远，紧接着又跳过去对着它一顿拳打脚踢，看它确实昏过去了才拍拍手走回了船长的身边。



“刚刚它用的招式可能是绝对零度，被击中的话就没命了。”船长倒吸了一口气，“还好没击中。”

巴隆索擦了一把冷汗，靠在了冰墙上：“现在更没法进去了。”

小火猴见状又跑到了巨头冰怪旁边对着它拳打脚踢起来，船长走过去拉起了小火猴的胳膊示意它不要再闹了，哪知

它十分不愿放过巨头冰怪，胳膊被拉着，脚却还不停的踢着。直到船长把它抱了起来，它还向巨头冰怪吐了一摊口水。

“它肯定是因为自己被冰封了才这么暴力的，跟我险些丧命没关系。”巴隆索的话音刚落小火猴就冲了过来向他挥出了拳头。

“唉……”船长不禁叹了口气。

“怎么了？”巴隆索甩开了小火猴看着一筹莫展的船长，似乎很少看到她这个样子呢。

“我在想他们几个怎么样了……”船长低下了头，“身为船长却不能保护他们的安全，不过……”

“不过我们现在正在救他们的途中不是吗？他们不会有事啦……”

“这倒也是，但眼前这图书馆被绝对零度冰封了，我们要怎么进去呢……”船长让细胞十字试了试，但任凭它如何击打，冰块也不见一丝裂痕。

“如果爆风鼠在就好了。”船长嘟囔了一句。

“船长也有这么可爱的时候呀。”巴隆索露着牙坏笑了起来，“其实有个东西我们可以试试哦。”

船长抬头望向了巴隆索，只见他从口袋里掏出了一个小福袋，那……那不是临分开时塔摩送给他的小药瓶嘛！

小火猴见状立刻冲了过来想抢，巴隆索将福袋举到了半空：“快把它收回去吧……”

船长把小火猴抓起来放在了肩膀上：“刚刚是我错了，不该乱说爆风鼠，我相信你也是很厉害的，肯定有能力击碎这些冰，只是你不想做罢了。来，乖乖地休息一会吧，刚才你也消耗了不少体力。”

巴隆索斜视着船长心想原来船长也有母性的一面，虽然这母性的一面里几乎百分之百都是在哄那只贱猴子……算了，它不抢了就好。塔摩说过这些小药瓶有的会回复体力，有的会爆炸，让它抢走还了得……

巴隆索打开了福袋，见到里面有六七个小瓶子，其中有蓝色的也有红色的，哪个才是能引起爆炸的呢……早知道在分开前应该问清楚才对。

“你确定这东西能炸碎这些冰吗？别一下把房子也给炸了……”

“他应该不会给咱们那么危险的东西吧……”巴隆索拿出了一个红色小瓶子，“我觉得红色的应该是引爆用的，船长你说呢？”

“你试试呗……”

“好吧，走远一点！”巴隆索拉着船长往后走了很远，“要不要让细胞十字造一堵光墙出来以防万一？”

“别啰嗦了！”船长一把抢过了巴隆索手中的小红瓶丢向了图书馆……

巴隆索慌忙捂起了耳朵，哪知传来的只是一声玻璃瓶破裂的声响，红色的液体淌了一地……二人尴尬地互相看了对方一眼，巴隆索拿出了蓝色的小瓶，向着图书馆抛了出去……

10. 高压

从罪之房那边得知了关于野狼船长与斯诺西海贼团的一些消息后，兽使与航海士跟着引路的爆风鼠向着试炼之房的方向去了。

路过了一潭死水，意外地收服了海刺龙，兽使的心里此刻十分开心，要知道二人身上除了利牙鱼之外就没其他水系口袋妖怪了。真要闯那霜、电、网、炎之房的话，单靠二人身上这些虫系口袋妖怪与那不听话的爆风鼠多少还是有些麻烦的。

正想着，前面的路分成了两条：“这莫不是想把咱们分开……”

航海士放出了凶蜘蛛，它跟西维德的末入蛾分别向左右两侧行去，不一会儿又先后

回到了两人身边。

“两边都不是很远。”航海士收回了凶蜘蛛，“是要两边都看看，还是选一边走？”

“左边明显冷一些，应该是霜之房，右边就不知道了。不过都听你的。”

“那往右边走去碰碰运气吧，咱们都冻了一晚上了。”

二人向着右边走去，没走多远便看到了一块歪歪斜斜的石碑，跟罪之房的情况一样，兽使清了清上面的苔藓之后隐约读出了电之房三个字。航海士握紧了手中的精灵球跟爆风鼠踏入了电之房的领域。

兽使此刻稍微犹豫了一下，但还是将手掌放在了地面上使出了召唤之术，地上强光一闪，照亮了周围的景色，这光芒可比平时更加刺眼，航海士也不禁回头一看，地面上钻出来的竟是一只健壮的隆隆岩。二人向彼此点了点头，一起向电之房内走去了。

按理说以隆隆岩的属性来看，对付电系是最好不过了，不过事情往往并非那么如愿。刚刚踏入电之房，周围便传来了电光啪啪的声音。没走几步，前方便出状况了……

首先是地面，跟岩石衔接的是一块一块的合金地面，前方十来米之类都是那种材质。咔的一声，一道闪电击过，二人各自躲在了隆隆岩身后。

这里并不大，十米见方的样子，除了合金地面，屋顶和墙壁都是岩石，墙上有些地方倒吊着一些小烛台。

“移动空间很小，估计碰到钢筋地面就会被电伤。”

“总不能骑着隆隆岩和末入蛾过去吧……”航海士指着前方命令道：“喷射火焰！”爆风鼠深吸一口气，一束炎热的火焰从口中发出直冲整个电之房，墙壁上的烛台亮起了一大半，地面也隆隆地晃动了一下。

“哦。”航海士嘿嘿一笑，“原来玄机在这地面上，爆风鼠，向这地面使用火焰放射！”



“你的意思是？”兽使见到航海士的举动立刻放出了海刺龙，“水枪！”水与火同时袭向地面，地面竟然剧烈震动起来，忽然一条闪着刺眼白光的大尾巴向二人打了过来，咔的一声，爆风鼠与隆隆岩合力抓住了那条尾巴，紧接着脚下石头碎了，一张冒着电光的大口向爆风鼠咬来，将它死死地咬住了。

“海刺龙、隆隆岩去救爆风鼠！”随着兽使的命令，隆隆岩跃向了那钢铁巨头使出了一连串的格斗技，而海刺龙则发射出了一束滚烫的开水，那巨头被迫放开了爆风鼠，这时候那“地面”露出了原型，原来是一条大钢蛇。

大钢蛇站直了身子怒视着二人与几只口袋妖怪，忽然它口中电光一闪又向这边扑了过来，爆风鼠见状发射出喷射火焰抵抗，大钢蛇居然不畏这烈火径直冲过来又狠狠地咬中了它。这时大钢蛇的身体周围也爆出了一股股的小电流贯彻满了爆风鼠的全身，爆风鼠被电击击中全身发抖地倒在了地上，大钢蛇见状张开了大口硬是要将爆风鼠吞下。

“凶蜘蛛！”千钧一发之际，凶蜘蛛吐丝缠住了爆风鼠硬生生地往回拉着，大钢蛇的身上又爆出了一股电流袭中了凶蜘蛛。



“它怎么会放电？有古怪，隆隆岩，请你帮忙去攻击它！”隆隆岩听令跃到了大钢蛇的头部，使出了瓦割技能，大钢蛇这次痛苦地吼了一声，放开了爆风鼠。见爆风鼠受到了不小的创伤，航海士立刻拿球将它收了回来。

“以大钢蛇的属性来说，没理由受了这么多的攻击还不倒下。”兽使指着洞顶的钟乳石向隆隆岩命令道，“麻烦你最后一次，使用滚动攻击，将那些钟乳石……”

“等一下！”航海士拦住了兽使与隆隆岩，“我看这大钢蛇有古怪，让海刺龙用水

继续攻击它一两次试试看。”

“好吧……”兽使命令海刺龙攻击，忽然大钢蛇挺直了身体，它的身下竟然出现了一群小电鱼，那些小电鱼一现身便纷纷发出了电光，二人见状立刻躲在了隆隆岩的背后。

“现在知道它为什么会放电了。”

“这就是所谓的共生吗？”

“管他呢，现在再让隆隆岩攻击那些钟乳石吧，把它们一并砸死。”听着航海士的意见，兽使又在命令隆隆岩用滚动去攻击那些钟乳石。只见隆隆岩将身体合成了一个球状，向炮弹一般冲向了电之房顶部的钟乳石，大钢蛇被岩石砸中倒在了地上，正好压住了那些小电鱼，待隆隆岩回到了二人身旁的那一刻，航海士又再次放出了爆风鼠：“再来一次，使用岩崩！”

气喘吁吁的爆风鼠并未听从航海士的命令，而是深吸一口气向大钢蛇发射出了一股无名怒火，这火焰将大钢蛇与小电鱼们团团包围了起来，周围的气温飞升，航海士与兽使都不禁举起胳膊挡住了眼睛。爆风鼠似乎还不肯罢休，它冲入了火海继续对着大钢蛇喷火，大钢蛇翻滚着身体，不一会儿便将那些小电鱼们全部砸晕了，而它自己也呈现出了红色，那些没被砸晕的小电鱼也因为受不了高温而纷纷逃离大钢蛇的身体。

“快把它收回来吧，要发疯了……”

“咱们船上的口袋妖怪最爱做的就是发疯。”航海士举起了精灵球，还没等爆风鼠被收回去，周围的大火便形成了一个大旋涡，全部被吸入了地下。

“怎么回事？”兽使见隆隆岩匆匆忙忙地离开了，立刻举起斧头防身，他看着猛火全部被吸入地底，连爆风鼠也被一股强大的力量向地中心吸着……

“最后的头目来了吧，海刺龙，水枪！”

“末入蛾，用毒！”二人同时让口袋妖怪攻击地上的小旋涡，海刺龙的水枪与末入蛾的毒粉全部被吸收了进去。

二人对望了一眼，根本不知道地下那个东西是什么。吸收完了那些攻击，周围安静了下来，大约过了几分钟依旧没有动静。气喘吁吁地爆风鼠回头看了航海士一眼，向他眨了眨眼，露出了胜利的神情。

“你小心。”航海士提醒了一句。

爆风鼠果真是累了，一屁股坐在了地上，深吸了一口气，打起了瞌睡。



“这东西……”兽使试图往前踏了一步，地面安然无恙，他回头看了航海士一眼，“要直接走出去吗？”

“总觉得没那么简单。”

“也许是你多心了吧。说不定地下那个东西已经放过我们了。”兽使晃了晃手中的斧头，“别忘了我们现在是同伴。”

航海士耸了耸肩

也走到了电之房的中间，试图跟兽使向出口走去，打着瞌睡的爆风鼠睁开了一只眼看着二人的举动不为所动，它继续闭目养神。二人也不理他，径直走到了那头的出口，末入蛾见状也匆忙飞了过去。踏出了门口，二人疑惑地对望了彼此一眼，大眼瞪小眼的不知道说什么好。

航海士回过头对爆风鼠说：“走吧。”爆风鼠摇摇头发出了一声怪叫，航海士正疑惑它的举动时，脚下忽然一软，一股强大的气流将他跟兽使吸回了电之房中间，也就是爆风鼠所在的地方。二人试图移动脚步，但却动不了。难怪呢，并不是爆风鼠不想跟他们走，而是身下被一股强大的力量吸着，根本无法移动。

末入蛾见同伴们被拉回了电之房，正欲跟过来，兽使一下拦住了它：“不要动！”

“这次麻烦了。”航海士往周围望了望，“地下这个东西不会就想这样把我们搞累了再一口吞下去吧。”

“我觉得是刚刚吸收了太多火、水，毒什么的，现在胃里不能消化了。它现在在休息，等休息够了肯定会出来的。”兽使低头看了看，不禁叹了一口气，“如今也不敢使用召唤之术，手一按地面估计会被吸住吧。你把那只晕掉的大钢蛇收服了吧。”

“也可以。”航海士向大钢蛇抛出了精灵球，哪知精灵球刚扔出去，就被吸入了地底，不一会几块精灵球的碎片从地下飞了出来，落在了地上，那些碎片还闪着电光。二人对视了一眼，纷纷提高了警惕。

为了避免精灵球被击破，兽使只是按动了精灵球的按钮，将忍者蝉放了出来，同时将海刺龙收了回去：“这个敌人肯定是电系的，我们要对付它可不容易。不如你试着把它石化？”

“我要是有那个本事就不会被困在这里了。”

“那就交给我吧，你见机行事。末入蛾也小心别被电到。忍者蝉，使用影子分身术。”忍者蝉高速地移动了起来，片刻间，整个电之房出现了十来只忍者蝉，它们一个挨一个地将电之房包围了起来，不一会儿，这群口袋妖怪的数量又翻了一倍。这下次眼前的景象不禁让人眼花缭乱，航海士干脆跟爆风鼠一样闭起了眼睛养神。

忍者蝉在使用影子分身术，地下的怪物随时可能会冲出来将二人吃掉，就这样，二人暂且被困在了电之房……

11. 黑历史

再说船长跟巴隆索这边，二人向图书馆的建筑物抛出了塔摩送给的蓝色小药瓶，那小瓶碰到寒冰的一瞬间产生了大爆炸，图书馆的墙壁被炸开了一个大洞，二人兴奋地击了一掌：“耶！”

“快点进去吧！”船长先一步向图书馆走了过去。

“对了，在进去之前……”巴隆索拉住了船长的胳膊，“这个办法是我想出来的，别忘了财宝四六分的事情，不如三七吧？”

“都什么时候了，你还只想着财宝！”

“好吧好吧，我只是随口一提嘛，因为人都不知道什么时候会发生什么事，问一下又不会损失什么，哈哈……”巴隆索笑呵呵地跟着船长跑进了图书馆。

步入图书馆，满目琳琅的书架与桌子映入了二人的眼眶，这图书馆从外面看虽然不大，但里面的东西却不少。巴隆索摇摇鼻子，打了个喷嚏：“有灰尘，看样子有一段时间没人来过了。”

“那并不重要，我去历史部或者航海部之类的找找资料，你待在这看守吧。”船长收回了小火猴，与细胞十字向着图书馆的左边走去了。

没了小火猴，周围又冷下来了，巴隆



已经找到了。”

“哦？”巴隆索惊讶地说，“找到那亡灵海贼团的资料了？好快呀！”

“很简单，就在《斯诺西史》这本书里。”

“这么简单……”

船长翻开了手中那本蓝色的硬皮书，找到了海贼的页面：“斯诺西岛一带本来有不少大大小小的海贼团，其中最有名的便是野狼团，在当时算是最有名的组织。他们在野狼船长的带领下几乎吞并了这周围所有的海贼团，并把融入了的其他海贼的海贼团名字更改为斯诺西海贼团。斯诺西海贼们的身上都穿着黑色的衣服，系着黑头巾，其中能穿着野狼标志的的人则是例外。例外到底是什么呢？例外又有什么特别的权利吗？”

索打了个喷嚏，怀里的喵喵也做了同样的举动。

“乖乖……”巴隆索拍了拍它的脑袋，“总比那个坏家伙在外面好。”

他看了看墙壁上的大洞：“这么冷，根本没法看守，咦？把它挡上就不会有风灌进来了！而且堵住的话就不会有人来了，我还可以四处找找好玩意儿。”喵喵很同意他的想法，它跳到了地上，嗅着周围的气味去四处寻觅了。

“不错，咱俩越来越有默契了，找点好东西回来吧！”巴隆索看喵喵走远了，放出了铁螯龙虾，“你来帮我，把书架推到墙边。”

正在翻阅书本的船长远远听到书架挪动的声音，探头一看，见到巴隆索与铁螯龙虾的举动不禁摇了摇头：“天要下雨娘要嫁人，随他吧……”

待巴隆索跟铁螯龙虾把风口堵住的时候，船长已经拿着一本资料走过来了：“我

“野狼船长啊……”巴隆索想起了在地牢里听到的那个声音，同时脑海里又浮现了那个海皇牙毁灭海贼船的噩梦……

“你认识？”

“当然不可能认识，但他就是在地牢里跟咱说话的那个吧？”

“应该吧……”船长往后翻了几页继续读道，“斯诺西海贼团在一次捕捉海皇牙的行动中遭遇了史无前例的大风浪，在自然灾害的迫害下这个强大的海贼团走向了灭亡。至于他们的财宝还是个谜。真的会是众人传言的金银珠宝吗？听说那些财宝都在野狼船长的坟墓里，不过正确的位置却没有人找得到。”

“跟我的梦一样！”巴隆索喊道，“船被毁并不是自然灾害造成的，而是被海皇牙的破坏死光炸掉的！”他又把梦中的情况跟船长陈述了一遍。

“好厉害。”船长冷冷地应了一句，把书又往后翻了一页，可偏偏这一页被虫蛀

了，只能隐约看到几行字，“野狼……缠身的人……武器……清晨被选中的人带着……表……什么乱七八糟的，这可恶的虫蛀，什么都看不到了。”她将书丢在了地上，一张纸从书中滑落在了地上，她扫了一眼将纸拿了起来，竟是一张模糊不清的地图。

“给我看看。”巴隆索一把抢过了地图，细细地琢磨着，他的眼神停在了地图上一个红色的小标记上，“什么海贼的港湾？红标这儿叫海贼的港湾，是哪里？是宝藏的所在地吗？这一定是藏宝图吧！”

“要是藏宝图的话，其他人早去找了……”船长叹了一口气往周围看了看，她的目光停留在了不远处的一个大头盔上，这头盔上面的标记似曾相识……这不就是那野狼嘛！和自己头巾上以及巴隆索那块怀表上的符号一样！

“这么说，现在在找咱们麻烦的确实是野狼船长了……”

“喵！”那边传来了喵喵急促的叫声，紧接着一声巨响，挡着风口的书架被炸毁了，冷风立刻吹了进来，喵喵一蹿蹿到了巴隆索的怀里，细胞十字与铁螯龙虾见状挡在了二人面前。冷风口射出了一股金色的光芒，然而却只有光芒，并不见什么东西出现。

“搞什么……”巴隆索攥紧了手中的地图。

忽然地上暴起了一股光芒，一只闪着金光的大狼犬从地底钻了出来，不由分说便咬向了细胞十字，这突如其来的攻击正击中细胞十字的要害，它尖叫一声，还没等落地，又挨了一发影子球，轰的一声巨响，细胞十字掉在了地上，昏死了过去。

“细胞十字！”

“船长快跑！”巴隆索挥出手中的钱袋打向那金色的大狼犬，打得它两眼直冒金星，二人绕过大狼犬向出口跑去。大狼犬定了定神，一双蓝色的眼睛发射出一股慑人的光芒，刹那间一张庞大的鬼脸在半空中闪现，二人与铁螯龙虾顿时感觉脚下开始沉重了。

“敏捷被它降低了。”船长收回了细胞十字，“而且细胞十字也在不经意之下被击败了。”

“快往外跑，如果这里爆炸的话，咱们会被压住的。铁螯龙虾使用冷冻光线！”铁螯龙虾向闪光的大狼犬发射出一束冷冻光线，封住了它的一只前脚。船长与巴隆索见状收回了铁螯龙虾，向出口跑去了，大狼犬哪里肯就此放过二人，它向半空长吠一声，踏破了脚下的寒冰，向着二人追了过来……

“这大狼犬不会也是亡灵吧？”

“谁知道，大狼犬……会不会跟野狼船长有什么关系呢？”

“就是他的口袋妖怪吧！”船长停住脚步转过了身子，“要跑也跑不掉，不如把它击败。出来吧雷丘！”精灵球抛出，一只灵巧的雷丘挡在了二人面前，眼看着大狼犬追过来了，雷丘跃到了半空……

“丘！”雷丘呼喊了一声，一束电击从它身上发出，正击中大狼犬跟二人的中间位置，地板被炸开，大狼犬见状不得不放慢脚步，它也跃了起来，向着雷丘发射出了一发影子球，雷丘见状甩出了长尾巴正击中那影子球，影子球被尾巴扫到一边，雷丘也落在了地上。这一击非同小可，那被弹开的影子球在墙上炸了一个大洞，雷丘的脑门上淌下了几滴汗水，它瞪着双眼与大狼犬对峙了起来……

“想不到它这么强悍，难怪细胞十字会一下就被他击败了。”巴隆索指着大狼犬对铁螯龙虾命令道，“使用泡沫光线！”铁螯龙虾举起钳子向大狼犬发射出了一连串的泡泡，大狼犬纵身跃到书架上，避过泡泡，避过雷丘径直向二人冲了过来……

未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 4

前情提要：浑浑噩噩地度假半个月，金顶企鹅布林拉普终于跟我们说了实情，他需要靠得住的保镖来保护他去雪崩山的王宫找身为国王的兄长理论，被我推阻后，一直没有完成一项委托任务的电飞鼠竟然想通过此次行程来钻个空子，而波加和阿嘉一行则慷慨地答应了布林拉普的请求。百无聊赖之中，这天我和小球獭奥沙在口袋乐园里发现了一个自称能挖出探宝洞穴的鼹鼠……

13 探宝洞穴

昨天一晚上一直有件事堵在我心口，倒不是担心波加，那家伙我相信他福大命大，现在我更惦记的是那掘地鼹鼠说的探宝洞穴。有关探宝洞穴的传闻我也是去年在我的酒吧那听说的，一个轮蜈蚣路过我那时候跟我提到，说我们这片大陆的地下埋有大量的宝藏，这些宝藏并非无主，而是旧时代一些行会的会产，后来随着外侵

精灵物种的增多，这些种类稀少、属性单一的旧行会已经无力抵抗那些各自拉山头的杂牌精灵们的侵攻，除了一部分解散或改编为如今的行会，还有些固守属性物种纯正性的行会高层将会产全部转移到了地下。尽管他们的后代都融入到现代的精灵社会中，但仍念念不忘先祖的荣誉，故世世代代派出强大的精灵悄悄去他们的藏宝大迷宫中去担当守卫，防止先祖财宝被掠夺的同时，也期望有一天能以纯属性纯种族的军团来重现昔日的荣光。而据说有关探宝洞穴的事，探险救助行会总会其实是知道的，而且那些守护探宝洞穴的旧贵族之后也都是总会秘密训练，所以才有一个正式的组织名：地下守护联盟。

对于探险队、救助队这行来说，探宝和救助的买卖各占一半，实在理解不了总会为什么要秘密训练那些复辟之心不死的旧贵族们去看守他们日后用来复辟的宝藏，但这些也只停留在传说中，之前我没听说过任何精灵提到说有谁发现探宝洞穴入口……

如今奥沙这个傻头傻脑的家伙，千载难逢的机会就在眼前，可他竟然还以为对方是骗子。道别的时候我上去和那个掘地鼹鼠握了手，留意到他大而锋利的指甲里的泥土的确有不少来自于深层。可到底有多深呢？为什么大钢蛇这些喜欢在地下钻来钻去的怎么都从来没听说发现过？

最终，我还是想去走一遭，虽然有危险但我这次出奇地不害怕吗，关键是该如何让奥沙同意，要知道，他可是这里的主人，探宝这么好的事情轮不到我这种外来客的……

由于前一天彻夜难眠，今天一直睡到中午才极不情愿地醒来，正想赖床，却被外面一阵的吵吵嚷嚷给吵得不得宁静，无奈我只好坐起来，一边吃六尾洛凯恩给打



来的午餐，一边立起耳朵听外面的动静。

外面似乎吵了起来，仔细听听，原来是奥沙队里面的，一个眺望鼠正在和一个哥特米尔吵，听那意思是对眺望鼠推了奥沙给安排的任务而不满："咱们整个探险队里你算是早入队的、也算身经百战了吧？这给队里去探宝的大事，你怎么就不干？"

"你这假萝莉管得还挺宽！"眺望鼠反唇相讥，被他一说我才留意到，那哥特米尔是雄性的，没等哥特米尔反击，眺望鼠后面的话也跟了上来："觉得这任务很伟大，你为什么不去？"

"我要像你进化成最终形态，我肯定去！"

"拉倒吧你，别总拿最终形态说事，你和我都进化到第二级而已，只不过我没进化余地了，你还能继续进化！对不起，哥今天还有别的事情，先走了！"

"你……"

我连忙放下餐具，装作过路的一般来到了那个哥特米尔的旁边，劝他消气："我说这位妹子……哦不对老弟，老弟，人家有任务在身，你干嘛还跟着生这么大气呢？"

"哎呀，是斯潘达先生！"那个哥特米尔知道我是奥沙的贵客所以很客气，"他们那些任务都是探险找东西的零碎任务，晚去一周都没事，偏赶上今天奥沙老大组织探宝，他们一个个的都说有任务躲了。老大平常待我们不错，可你看这帮家伙……"



"探宝？"

"你不知道么？昨天来那个掘地鼹鼠，现在真给挖出探宝洞穴了，但现在只有奥沙和波尔卡有空去，但就他们俩实在是太危险了……"

"不就是闯野迷宫么，有什么好危险的？我们财宝镇盖房子的那些木匠都随便去野外的森林去取木材。"

"哎呀斯潘达先

生，这不一样啊！”说着他咽了咽口水，盯着我的眼睛告诉我，“首先别管你战斗经验多丰富，进去都从初级开始。”

“这种等级清零的迷宫你当我没听说过？”

“可不止这些，我跟你说，你知道上次奥沙带谁去的不？”

“不是说两个进化完全的队友么。”

“何止进化完全，告诉你，其中一个是比里基昂大神！”

“啥？比里基昂？那可是位列神级的神使，怎么可能来帮你们去打迷宫。”

“真的，她每次来这里都会在湾天鹅酒吧歇脚，上次来时正赶上挖出了探宝洞穴，她就跟进去了。结果也是差点在里面送命呢……”

“所以你自己不报名就一直劝别的精灵去送死？”

“天地良心绝对没有，我是对我自己太了解了，我这水平去探宝洞穴那只能拖后腿的……”

“萨基，我说这么半天了，你一个也没给我劝留下来？”正说着，奥沙和波尔卡过来了，和我打过招呼后，继续对哥特米尔道，“现在全队就你没事，你还没成功劝谁能代替你，那你只能赶快收拾收拾跟我走吧。”

“奥沙老大！”那个叫萨基的胆小的哥特米尔忽然指向了我和小六尾，“这么重大的事情我是怕耽误了啊。哦对了，斯潘达先生可是闯过巨大火山和封锁之海的……”



“亏你好意思说得出口，这么危险的探险难道让贵客去？”奥沙那口气很平和，但我总觉得他是在质疑我，不然凭什么上次的比里基昂他就敢带出去？

我于是也假装客气：“别这么说嘛，虽然我是来度假的，但奥沙兄弟你有什么要帮忙的，尽管说！就像那位叫萨基的哥们说的，我好歹是从巨大火山和封锁之海的动乱中活着回来的，没有本事不是还有运气么？”

“那……真的得麻烦斯潘达先生跟着下一趟探宝洞穴了，那里有多危险，我是知道的……”他唉声叹气地摇摇头，然后看看小六尾洛凯恩，“这孩子太小了，就别跟我们下去了。萨基，收拾东西，准备跟我们一起下探宝洞穴！”

“呃，好的……”我看到萨基离去时，是哭丧着脸的。

“走，斯潘达，我们去存储箱那去取道具去！哈哈，看我这里的道具够多吧，我其实有强迫症，出去做一次任务，务必要把能捡到拿到的都给收集来，不然总觉得自己白去了……”

“你可真能攒，这幸福之种、束缚玉什么的攒了这么多。”

“呵呵。”奥沙笑笑，“每次出任务

时都把束缚玉这些带上两个，但每次都用不上。”

“听哥哥的，这次多带，还有什么吹飞的、换位的玉都带上，哦对了，有神圣种子吧？也带上！”

奥沙看看我：“斯潘达先生这是打算要用道具进去硬拼？”

我没看他，掂量着手里的幸福之种：“不然的话你还想怎样？萨基那小子跟我说了，那探宝洞穴别管战斗经验多丰富，进去都变成个战斗白痴，这种升级的东西能多带就多带。还有你说的强敌，如果特别强大，你不拼道具又能怎么样？”

奥沙低下头，若有所思。

我继续追问：“反正我今天是肯定会陪你去探宝洞穴的，但是你能不能告诉我上次的情况，一定要告诉我实话，只有从失败里找出教训，我们才能避免在同一个地方重复失败。”

“好吧……”奥沙只好把上次他和波尔卡带了比里基昂进入的事情告诉了我：上次同去的还有一个细胞十字也是进化成的最终形态，这之前他们已经很久没有体验到失败的滋味了，所以也没当回事，而挖出传说中的探宝洞穴，神级的比里基昂又很有兴趣，他也正好借此卖个人情，没想到进去后战斗本领便发挥不出来了，原本熟练的技能也大都不能用，只能使用最初级的一些威力很低的技能，可出现的守卫却强大到可怕，虽然细胞十字成功地给那个双柱力王催眠了，但他们一拥而上也还是打不动，结果那个双柱力王醒来抡起一柱子就把波尔卡打倒了，他们当时想仗着带着的复活种子充裕要硬拼，可这个时候好几个哈迪拉犬也凑了过来，见势不妙，奥沙只有把捡到的进化石扔掉，使用穿洞玉才得以脱身。结果命虽然保住了但是探宝任务却彻底失败，连带比里基昂也无精打采，然而当他们想回口袋乐园去看看入口时，发现里面早已被地下守卫的家伙给堵死了，而再去找掘地鼹鼠，也早已不见了，所以想来想去，他才觉得自己被骗入强盗窝了……

“奥沙，我听出来了，你上次去失败的最主要原因，其实就是没有任何准备，当做普通的迷宫去闯，结果强度超出了你的预料，才有一败。这次把道具多多地准备好，放心地出发吧！”

“那，我就听斯潘达先生一次。话说斯潘达先生看样子也没少闯迷宫了，你说闯迷宫的话，什么道具是最重要最不可或缺的呢？”



“穿洞玉，哈哈！”

“呃……有道理.”

14 地下迷宫

来到鼹鼠挖坑的位置，掘地鼹鼠已经等待我们很久了，见奥沙带着暖暖猪波尔卡、哥特米尔萨基和我一起过来，就大喊着打招呼：“快来吧！那么多宝物那么多进化石都等着你们呢！”奥沙也像忽然想起了什么一般对我道：“对了，下去后斯潘达先生拿到的任何东西都是你自己的。你看怎么样？”“哈哈，那我就不客气啦！”

入口很大，掘地鼹鼠给我们挖出了略陡的斜坡的同时，还不忘平整出简易的阶梯，目送着我们稳稳地下去，他得意洋洋道：“怎么样，你这1000没白花吧！”

放下那个自夸的鼹鼠不谈，且说我们四个，顺着阶梯螺旋下行，很快里面便漆黑一片，奥沙对萨基道：“我记得你也是学过闪光的，现在需要你的技能来造福大众了。”

“呃，是。”

有了光亮，大家的心情瞬间又好了许多，大家闲聊的话也多了起来，尤其是那个萨基，给我的第一印象是娘娘腔、胆小，但现在看来还是挺洒脱的，起码娘娘腔什么的只是因为他那种族无论男女都长得很阴柔的外形。大约绕了差不多两个小时，我们终于看见了底部，长出一口气后互相看看鼓劲一番后，彼此拉着跳了下去。

下面是一片被水泡得很松软的土地，四下看看无非是洞穴的墙壁，还有积着水的水坑，整个洞内的感觉潮气十足，滴水落在岩石上，更增加了这地下岩洞的静谧。

我让大伙先别前进，赶紧嗑药升级，然后用技能学习机把关键的技能先给学到，这些我们也都折腾了好一阵。就在准备完毕打算动身时，我忽然听到了这水滴声中的一丝杂音，马上示意奥沙他们小心，通过声音判断，在我们右上方有个家伙在监视我们，而此刻他正打算悄悄的离开，我简略告诉了奥沙那个家伙的方位后，奥沙猛地抬头一个冷冻光线——这是他刚通过技能机学到的，对于挂在洞上边的家伙非常有效，那个本想去报信的就这么被奥沙打了下来，过去一看原来是个毛球蝠。

波尔卡上去踢了踢奄奄一息的毛球蝠：“如果被这个家伙给飞走了，这全层的守卫精灵都会聚到这里来，趁着他们还没发现，赶紧往下一层走，前几层没什么好东西。”

“我不同意！”奥沙跟波尔卡来说话都不拐弯抹角，否定意见也是，他摇头晃脑道，“好东西的确在深层，但我们不是也要面对深层的高能力守护者么？不在这上面跟初级的敌人交手锻炼一下，下到深层绝对会被秒杀！”



“省省吧，你还不是贪图每层那些商店里卖白菜价的道具……”

“不为那些道具，我们也该在这练练级吧。”我也插话了，“而且来的时候我帮你装了很多PP回复剂，你就不用担心把技能给用光了，慢慢地跟这层的敌人一个一个开战吧！”

“真没劲……”波尔卡这小子性子还挺急。

这时我听到了很轻的脚步声，判断来的只是一个精灵，我让众精灵先别出声，地下洞穴的光线非常不好，只要屏住呼吸，凭黑暗中对对方的声音就可以判断出位置，这次小火猪抢了先，估计好射程后，一柱火焰放射喷射过去，一声小狗的惨叫声以及火焰放射的一瞬间火光，我们便暴露了，刚才在黑暗中被波尔卡射中的小约泰利犬三步并作两步跑到附近的水坑打了个滚灭掉身上的火，便头也不回叫着跑开了，这样我们也就不能在此处逗留，找到一个通道直走过去，结果这次有个约泰利犬和警戒鼠一起包抄过来，未及我上前，奥沙和波尔拉，一个一下便把两个小东西给放倒了。

“这里的敌人还真弱。”萨基摊摊手，奥沙告诫他别高兴得太早，现在战斗起来觉得轻松是我们吃了种子快速提升了等级。我们四个前后跟住避免走散，一路上打倒了几个遭遇到的小狗小鼠什么的低级守卫，把这一层可能有的道具尽卷一空后，才找到楼梯进入了下一层。

接下来的两层我们都走得差不多了，连我也有些放松警惕时。奥沙提醒我，他当时也是在一连串的胜利后才遇到双柱力王那种恐怖的大块头。所以我们还是小心翼翼。而下到第四层，我们终于捡到了第一块进化石——雷之石，而且是我捡到的，奥沙大方地冲我点点头，示意我自己



装好，我便毫不犹豫地将这块雷之石收入口袋。没走几步，奥沙也捡到了水之石和雷之石，他高兴地拉着波尔卡跑过去，没想到却中了传送陷阱，忽地一下便在我们眼前消失了。

“有陷阱！”赶快绕开，我退后一步拉住哥特米尔萨基，我们俩千万不能走散了！

我凭借经验，在那个有了一块陷阱的房间地板上小心翼翼地斜向行走、行走……结果就觉得脚下一阵刺痛，进而一阵痉挛又恶心的感觉瞬间袭遍全身，我还是踩了陷阱，而且是让我中毒的。

毒性在缓缓发作，看着我的脸色铁青，萨基吓了一大跳，当即决定要和我分开行动，尽快找到楼梯去下一层换换气，这种小毒自然就可以解了，然而我看着他在匆匆走了几步后，便大叫一声掉进落穴之中——没有意外的话，此时他已经孤身陷入下一层的陷阱当中了。

毒性虽然不算大但一直在发作，这很让我心烦意乱，中间干掉几个小守卫反倒让我觉得挺发泄的，终于，在我觉得自己体力将尽时找到了通往下层的楼梯口，下了楼深呼吸、舒展舒展四肢，毒就这么消了。现在剩下我独自一个，在黑暗中视野有限，只能摸索着，好在我的大耳朵够灵敏，不仅躲开了一些不必要的战斗，更逃过了一次怪物屋，而我的体力也在这期间逐渐恢复——果然健康什么的才是最重要的。正想着，对面传来了急促的脚步声——听声音不止一个，还没等判断清楚，我就已经和迎面跑来的家伙装个满怀，竟然是萨基！

“萨基，你没事真是太好了……”刚要寒暄，他身后追来的精灵已经举起胳膊劈了过来，我一把将萨基扯到一边，往后退了半步躲过了那个精灵利刃般的胳膊——原来是个手刀战士！我虽然躲过手刀战士的一斩，却也被另外一个毛球蝠俯冲下来用翅膀给撞个趔趄。而第一斩挥空的手刀战士也再度砍过来，我就地滚了两圈躲过了它，只能玩我的老战术——眩晕之舞了，两圈跳下来，无论是手刀战士还是毛球蝠甚至是萨基，都迷迷糊糊地跟着跳了起来，我先猛抽了萨基一巴掌把他打醒，然后将力量积攒到右臂上，冲着铁甲般外壳的手刀战士就是一个瓦割，这是刚进洞时因为好奇学的一个格斗技能，没想到这次竟然还真用上了，这一劈正劈中手刀战士的面门，他大叫一声仰倒在地。就在这时我感到一阵头疼，原来一旁的毛球



蝠对我发动起了精神攻击，不过还没等我举胳膊捂脑袋，旁边一记影球飞过来正中毛球蝠，毛球蝠应声落地，攻击也随之中断了，我看看萨基笑笑："这不是挺好么？干嘛那么胆小呢？"

15 强敌守护者

其实比起中毒，真正让我们感到恐惧的，是解毒后走出不远碰到的一个穆兰多犬，也就是约泰利犬、哈迪拉犬的最终进化形态。当这条比我高出很多的大狗立在我的眼前，我真的感到很有压力——比当初在店里遇到三神君的时候还要强烈，因为眼前的穆兰多确定是想灭了我们。不出所料，这条大狗散步一般踱到近前，在喉咙里低声地吼了一声，便猛地扑来，我仗着身材小往他身子下一翻滚，躲过了他强有力的大爪，那个穆兰多显然知道我就躲在他的肚皮下面，索性趴下了并收紧肚



皮上的肌肉让身上的皮肉坚硬起来，整个体重便重重地压在我的身上，很快我便有了窒息感，好在那边还有个不算废物的萨基，他用精神光线远远地打了穆兰多犬一下，这大狗虽没受到多少伤害但也痛得一激灵，我便趁着这个机会滚出了他的身子下，运足臂力冲着他的腰椎来了一记重重的瓦割：格斗系技能打普通系精灵，我觉得不说一击必杀差不多也该分出胜负了。事实是那条大狗抖了抖毛，高傲地看了看我，张口便咬了过来，我只好再度翻滚躲开，但这次没敢躲他肚皮下面，只是围着大狗转悠。很快我有些喘了，我大喊萨基赶快对他使用精神光线，萨基这才从围观的状态中解脱出来，用精神光线帮助我。这期间我给那大狗使用了五六次瓦割，打中的部分甚至包括他的侧脑、后颈这些要害，但穆兰多犬依旧活蹦乱跳，趁着他被精神光线打到愣了那一下，这次我彻底逃离了他，我实在想象不出来这个穆兰多犬的体力到底有多高，挨了这么多下，惟一的解释就是我和他之间的等级差异实在是太大了，如今能做的只有跑，什么也不如命重要，何况穿洞玉什么都在奥沙那，我这一个没有，所以只能先跑再说。

结果我们再次被陷阱坑了，当萨基因踩到沉睡陷阱而酣然入睡时，我再也无法自顾逃走了，只好返回来仗着体型小跟穆兰多犬继续周旋，希望那个拖后腿的家伙早点醒来，结果萨基在那睡得甚是香甜，我却因为体力不支被穆兰多犬按在爪下，对方的血盆大口张开轻轻碰了碰一口的尖牙，朝我凑了过来。正在这时，一颗睡眠种子朝穆兰多犬扔了过来，穆兰多犬一侧头，种子毫无悬念地进入了他的大嘴，接着，穆兰多犬也睡着了……侧过头看，竟然是奥沙和波尔卡！他们奔过来看我平安无事，算是放了心，接着把那睡死的萨基喊醒后，奥沙告诉我们，没有意外的话，这个穆兰多犬应该就是此次的守卫队长，只要把他干掉，后面我们就将一帆风顺。

我撇撇嘴：“就凭我们几个？我用克制他的瓦割打了他好几下他照样生龙活虎，我看咱们还是趁他熟睡跑吧。”

“别，你前面都让他损失那么多体力了，我们再努努力就彻底干掉他了，怎么能跑呢？”

“好，那你告诉我怎么能打得动他？”

“嘿嘿，看这是什么？”奥沙从口袋里掏出四粒种子，“我也跟斯潘达先生学会善用道具了哦。”

我看了看那四颗种子，外表干燥火红，原来是爆裂种子！

我们每个分到一颗后含在嘴里，围上沉睡中的穆兰多犬，把嘴巴对着他的大脑袋，咬开了种子——一股灼热瞬间充斥于口腔中，接着带着火焰冲口而出，火焰落到穆兰多犬的头上后便发生了连续的爆炸——我们本意是指望这一下把穆兰多犬够给解决掉，没想到这条强悍的大狗竟然再次苏醒过来，这时的穆兰多犬的脸上眼角多处被炸伤，汩汩地往出淌着血，他疯狂地冲我们扑了过来，这时我才发现因为地方狭窄我们已经无法逃脱了！关键时刻，萨基挡在我们的面前，在大狗朝他扑来的一瞬间使用了闪光，接着立刻接上保护挡住了恶狗的扑咬。那条恶狗本来受伤的眼睛再被白光一晃，便彻底看不见东西了，在剧烈的疼痛和失明的狂躁下咆哮着东奔西撞，最终在结结实实地撞上一面墙上后，倒地而亡。

看着倒地的穆兰多犬，我们四个都不自觉地簇拥在一起，能感受到彼此抑制不住地在瑟瑟发抖，生死真的就只在一瞬间……定了定神，奥沙来到穆兰多犬的尸体旁，打算给大狗的眼皮给抹下来，但小球獭奥沙跟穆兰多犬的体型差异实在是太大

了，根本抹不动眼皮，无奈之下只好冲大狗的尸体鞠了个躬，说了声“对不起”，便带上我们离开了这一层。

镇定了一下和奥沙一碰头，才觉得这个探宝洞穴里，陷阱的威胁有时甚至会超过强大的守护精灵，好在这次也带了些陷阱发现玉，如今四个队友凑齐，到新的一层使用了陷阱发现玉，也就不用担心被陷阱给耽误事。但我们也发现——刚才打败的穆兰多犬真的不是这里的守护队长，随着层数的深入，更多的穆兰多犬出现了，好在这个时候我们的战斗等级已经上来了，而奥沙也冷静地给我们做了战斗安排，一旦面对这种强大的家伙：萨基用闪光干扰、波尔卡远程喷火支援，我和奥沙近身对强敌进行肉搏，战斗后虽然也都体力大耗，但吃些蓝橘果再散散步体力也就恢复了。

就这样，我们来到了第12层的阶梯间外，正要往里进，奥沙叫停了我们：“都等一下，这个楼梯间里有埋伏，是怪物屋！”

“怪物屋？你怎么知道？”说实话我闯迷宫的经历很有限，对那种忽然掉进埋伏圈的怪物屋尤其害怕，在巨大火山那次简直让我有了心理阴影，我很想知道奥沙是如何看出怪物屋的。奥斯往里指一指房间地面上散落的一些钱币、宝箱和道具，以及由于是使用了玉而能看见的陷阱，对我说：“看看这个房间里，正常来说不该有这么多的宝物，如果有，只能是诱饵。”

“那……那些陷阱呢？”

“会让那身陷埋伏而惊恐的闯入者在混乱中进一步被动。”

“那，到底该怎么办？我们实在没体力再惹麻烦了。”我这么说，也的确这么想，能走到这里不容易，而要是进了前面的怪物屋遭到伏击而被打败，那可真是前功尽弃了。结果奥沙一句话让我彻底没了



脾气：“这么多的好东西不搜刮回去，我这迷宫才叫白闯呢！走，我得连上次失败没拿到的东西一起拿回去！”

我想拦着，但已经晚了，就在他踏入房间的一瞬间，躲藏在天棚上、地面下和墙壁缝隙中的守护精灵纷纷现身，立刻塞满了整个房间，奥沙那家伙倒也不紧不慢，掏出一块敌束缚玉高高举起，在玉消失的一瞬间，一阵电流从中辐射向房间内，房间中的守护精灵一个没跑全部陷入了束缚状态。而奥沙把我们唤进来，看着这些因为被束缚而大眼瞪小眼的守护者，道：“救助、探险哪能有没进过怪物屋子的，我奥沙还就喜欢闯怪物屋！你们这些自诩守护者的顽固们看着我是不是很生气，但是没用哦。好了三位都进来吧，跟着我一个一个围攻即可，那些被束缚的家伙们只要不被碰到，半天之内他们都动弹不得。”我暗自吐了一下舌头，跟着波尔卡、萨基进了满是被束缚的精灵的楼梯间，如在奥沙的带领下将这些守护者们一个一个地处理掉后，过陷阱搜刮了全部物品，大步进入楼梯下到宝物间。

当在宝物间搜刮完最后的物品，从传送点回到地面的一刹那，我甚至已经不在乎自己这一趟究竟收货了多少钱财，而是这装置能否瞬间把我平安传送到地面，短短一天不到的时间，我已经再次想念起那熟悉的地面景致了。

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 X·Y》预告片（2）



二、宠物小精灵BW（第二季）

126.香甜甜心蜂蜜里充满危险



127.侍酒师侦探丹特！汪洋大海的密室！



菜单乐曲：橙华市
（口袋妖怪超世代）

128.再见了小球獭？通往贝壳王的道路！



129.幻影之岛！雾中的索罗亚克！



三、宠物小精灵AG

5.针鼠和短裤小子！小遥的初次战斗！



创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



《口袋玩家》67辑读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email__________________________________QQ_________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编_____________________ 联系电话_____________________

自画像

爱好____

□**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

□游戏 □动画 □漫画 □周边 □其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

□正统系列 □口袋迷宫 □口袋突击队 □口袋大乱斗 □口袋信长 □PC对战软件

其他________

本辑你最喜欢的内容：____

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：____

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗？

□满意 □一般 □不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？______________________

____

你购买《口袋玩家》是

□每辑必买 □有选择地购买 □刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

□当天 □一周左右 □一个月左右 □更长时间 □其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你对《口袋玩家VOL.67》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

本辑的DVD动画有什么问题？

□没问题 □有点卡 □读不出来 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来 □其他__________

可爱的、帅气的、霸道的、有趣的、神秘的、猥琐的……你最喜欢的是哪一类口袋妖怪？最好能展开来说哦。

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》67辑大抽奖

只要在2013年8月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在69辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元